すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成15年12月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻 第12号 通巻第43号

月刊アルカディア
12月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE

ARCADIA



●新規グラフィック満載の画面写真を入手！
GUILTY GEAR ISUKA

●独占初公開！ 新章開幕！ 新キャラ初公開！
KOF 2003

サムライスピリッツゼロ
アヴァロンの鍵
pop'n music 10 ee'MALL 2nd avenue
BATTLE GEAR 3 Tuned
OutRun2
Ollie King

機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ

特別付録：
B2判「サムライスピリッツゼロ」
描き下ろしポスター

Winning Eleven 2003 Arcade Game Style
ESPGALUDA
PSYVARIAR2 THE WILL TO FABRICATE
WCCF 2002-2003
PRIDE GP 2003
GUITARFREAKS 10thMIX
drummania 9thMIX
beatmaniaIIDX 9th style
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
F-ZERO AX
DOLPHINBLUE

●ついに開催！
闘劇2004

2003 12 DECEMBER
No.043
650 yen

これが進化したぷよぷよだ!



爽快な大連鎖が気軽に楽しめる!!

1回の“相殺”ごとにたまっていくフィーバーゲージが満タンになると**「フィーバーモード」**に突入します。**「フィーバーモード」**に入ると連鎖のタネが落ちてくるので、「ぷよ」を適切な場所に置いて起爆させるだけで、大連鎖がスタート。初心者でも連鎖の爽快感が味わえます。うまく連鎖させることができれば、10連鎖も夢じゃない! 更に新要素として3個組ぷよや4個組ぷよも登場するなど、新たな戦略性が盛りだくさん!



バラエティーに富んだゲームモード!

新しいキャラクター達が登場する、シナリオに沿って対戦を勝ち進むモードや、強さの異なるキャラクターを自分で選んで勝負を挑むモード、出された課題をクリアするモードなど、様々なモードが用意されているので、一人で遊んでいてもバラエティ豊かに楽しめます。『ぷよぷよフィーバー』ならではの、フィーバーを満喫できるモードもあり、ふたり対戦の秘密の特訓に最適!



フィーバーモードで大逆転!

ぷよぷよフィーバー™




PlayStation®2
闘え！運命を変えるために。
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001、"PS2"で開催!!
THE KING OF FIGHTERS 2001™
©EOLITH CO.,LTD.2001 ©SNK PLAYMORE
KOFネスツ編最終章が、"プレイステーション2"に登場！
壮絶な闘いの果てに待つ、衝撃の真実とは…？
私があの方に代わり、
今一度確かめてやろう」
「察しがいいな。さすがだ。
私はイグニス。ネスツの長であり
お前達の創造主でもある」
プレイステーション2専用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ2001』好評発売中／価格6,800円（税別）
◆最大で4対4の対戦が実現できるタクティカルオーダーセレクト！◆限られた体力で勝ち抜き戦に挑む"PS2"専用パーティーモード！◆パーティーモードで条件をクリアすると追加キャラクターが出現！
※画面は開発中のものです。※ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。◆「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
CERO 12 12才以上対象
SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号 www.snkplaymore.co.jp
SNK WORLD 楽しいコンテンツがいっぱいだヨ、遊びに来てネ！
www.snkworld.com



SNK PLAYMORE
NEOGEO
今、新たな闘いの扉が開く。
THE KING OF FIGHTERS 2003
©SNK PLAYMORE
待望のKOF新章、いよいよ開幕！
「ザ・キング・オブ・ファイターズ2003」、12月登場予定!!
◆「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。



最強の敵、現る!
RISE UP, HEROES! SLUG GUNNER IS HERE!
「メタル スラッグ5」作戦開始!!
METAL SLUG 5
待望のシリーズ最新作、アーケードで近日登場予定!
©SNK PLAYMORE 2003 ◆「メタルスラッグ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。



広がる、新タイトル。
イメージ：
ネットセレクト専用筐体
※コーナー看板も付属しています。
NET@SELECT™
3人麻雀
大富豪
リバーシ
タクティクス
●4つのゲームで全国対戦できる！！
●ネットセレクト専用筐体で楽々プレイ！
●AW-NET対応で全国ランクをチェック！
ポン
革命
サラリーマン
金太郎
テーブルゲーム全国王座決定戦。
ネットセレクト サラリーマン金太郎
■テーブルゲーム■2003年冬発売予定
©Sammy ©本宮ひろ志／集英社／CIA
AW-NET 対応
AW-NET™
ATOMISWAVE
それはサミーが提案する新しい遊びのかたち。
アーケード用プラットホーム“アトミスウェイブ”をオンラインでつなぐ事により新しい遊びが生まれました。
リアルタイムランキングや店舗間での対戦、プレイデータの蓄積・分析など多種多様の展開が可能です。
サミーは“AW-NET”で閉じられたアミューズメント環境を解放し、ドラスティックな遊びを提案します。
総合エンタテインメント企業 サミー株式会社
〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 http://www.sammy.co.jp
※ゲーム画面は開発中のものです。※ソフトの仕様及びデザインは、改良の為予告なく変更する場合があります。予めご了承ください。
ATOMISWAVE はサミーが開発したアーケード用新プラットフォームです。


Sammy
つながる、
GUILTY GEAR ISUKA
TM
●2ラインシステム採用で駆け引きが熱い！
●最大4人同時のチームプレイが可能！
●AW-NET対応で詳細な戦績分析やエディットができる！
AW-NET 対応
GGXシリーズ最新作！
ギルティギアア イスカ
■対戦格闘■2003年冬発売予定
©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.
ATOMISWAVE ソフトラインナップ
砕き尽くす。
デモリッシュフィスト
■格闘アクション■好評稼動中
©Sammy ©Dimps
さぁ冒険の海原へ
ドルフィンブルー
■アクションシューティング■好評稼動中
©Sammy
NEW
新たなる東方神話
新・三国戦紀 七星転生
■格闘アクション■2003年冬発売予定
©Sammy / IGS Co.,Ltd.
NEW
誰にも止められない
フォースファイブ
AW-NET 対応
■3D対戦格闘■2004年初春発売予定
©Sammy

PLAYER ▶▶ GAME CREATOR

10年の実績があるから、出来ることがある。

2004年4月生
ただいま入学願書
受付中!!

現場を学ぶ
●共同制作
1年前期でゲーム作品を制作



現場を教える
●プロ講師
100%プロ講師による授業



現場で実践
●ワークショップ
ゲーム会社で実際の制作を体験



現場と結ぶ
●就職指導
完全個別性による細かな就職指導





ゲーム・アニメーション・CG業界への確実な就職!!

●就職先一覧
アトリエ・ドゥーブル／アリカ／アルゼ／オーバーワークス／ガイナックス
カプコン／ゲームアーツ／ゲームフリーク／コナミ／ジニアス・ソノリティ
スクウェア・エニックス／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント
トライエース／ドワンゴ／ナムコ／ハドソン／フロム・ソフトウェア
プロダクションIG／ユークス　ほか多数

●ゲームクリエイター学科

●ゲームプログラムコース ●ゲームグラフィックコース ●ゲーム企画コース（東京校のみ）

学院の通常授業の一部を体験できると同時に、入学や就職に関するご相談やご質問にもお答えしています。
ゲームクリエイターになりたいと思ったら、まずは体験説明会にご参加ください!

体験説明会開催! ●受付12:30〜 ●開催13:00〜17:00（予定）●参加無料

東京校 11/8(土)・22(土)　**大阪校 11/9(日)・24(休)**

東京校
学院祭
10/31(金)・11/1(土)
●開催9:30〜17:00（予定）
●入場無料
学院生たちが心血を注いだ共同制作作品など、学院生の制作作品を実際にプレイしたり、鑑賞できるチャンス!
ゲーム業界関係者も注目する学院祭に、ぜひ遊びに来て下さい!

「ファミ通スク〜ル.net」でも学院情報を公開中! 見てね! ▶ http://www.famitsu.com/ad/school

もちろん、学校見学&個別相談も大歓迎!　お問い合わせは お気軽に!

多くの夢をかなえて、今年創立10周年!

アミューズメントメディア総合学院

東京校／大阪校 全学科とも全日制／2年

学校見学、個別相談いつでも大歓迎!

詳しくは学院HP、フリーダイヤルまでお気軽にお問合せを!
http://www.amgakuin.co.jp/
全ての携帯電話、PHSからもアクセスOK!
東京校 0120-41-4600
大阪校 0120-41-4648

学校がゲーム制作の現場そのものだ!
■ゲームクリエイター学科
プログラム、グラフィック、企画（東京校のみ）の3コース!

新設
エンタテインメントの"顔"「キャラクター」を創ってみないか!
■キャラクターデザイン学科（東京校のみ）
オリジナルのキャラクターで勝負!第一期生募集開始!

在学中からプロと共演、学内オーディションでデビューしちゃおう!
■声優タレント学科
夜間・日曜コースを併設（東京校のみ）

キミの夢を実現する精鋭のラインアップ! 学校案内無料進呈中!

世界に誇れる日本文化の一翼を担おうよ!
■アニメーション学科
2003年卒業生、就職率100%を達成!（ホント）

何が何でもマンガ家デビュー…そんな人なら迷わずここだ!
■コミック学科
磨くのは技術と個性!次のデビューはキミだ!

実績断然!プロ作家への登竜門ならこの学科!
■ノベルス学科
学院生、続々とデビュー&新人賞獲得!

［東京校］〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070　［大阪校］〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶資料請求はお近くのローソンにある Loppi からでも直接お申し込みできます。（一切無料） LAWSON









SUPER BATTLE OPERA THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT 闘劇

●開催タイトル（個人戦）
ザ・キング・オブ・ファイターズ2003
サムライスピリッツゼロ
鉄拳 4
ヴァンパイアセイヴァー
●開催タイトル（団体戦）
ギルティギア イグゼクス #REROAD
バーチャファイター 4 エボリューション
カプコン VS. SNK 2
ストリートファイター III 3rd ストライク

ついに始動する、闘劇 2004！　今回の競技タイトルは新旧織り混ざった八種目!!　全国のゲーマーが「世界一」を決めるべく一つの目標に向かって動き出すこのイベントは、参加者一人ひとりの力が集結して大きな渦となり、世界を駆け巡る!!　前回の闘劇に参加しなかったキミも今回こそは参加して、一緒にイベントを盛り上げようではないか！　そして、アーケードゲーマー世界一の栄冠を目指すのだ!!

（記事は 8 ページから）

表紙イラスト
『ギルティギア鶍』
Illustration by ヒロアキ

タイトルロゴ&表紙デザイン／ Smile Studio（福島トオル）



12
December 2003
CONTENTS

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

発行所 / 株式会社エンターブレイン
〒 154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部） http://www.arcadiamagazine.com/

特別付録
『サムライスピリッツゼロ』ポスター
Illustration by 金田 榮路



※「サムライスピリッツゼロ」は（株）SNK プレイモアの許諾を得て、（株）悠紀エンタープライズが開発するものです。
※「サムライスピリッツ」は（株）SNK プレイモアの登録商標です。

激闘オペラ

2004年5月開催!

国内最大規模の対戦格闘ゲーム大会として、今年3月に開催された「闘劇」。あれから約1年……「バトルオペラ」がパワーアップして帰ってくる!今度は競技種目が八つに増え、3日間にわたっての開催だ!

闘劇

SUPER BATTLE OPERA

THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT



個人戦ゲームタイトル(1on1)

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003(SNKプレイモア)
サムライスピリッツゼロ(悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア)
鉄拳4(ナムコ)
ヴァンパイアセイヴァー(カプコン)

団体戦ゲームタイトル(3on3)

ギルティギア イグゼクス #RELOAD(アークシステムワークス/サミー)
バーチャファイター4 エボリューション(SEGA-AM2/セガ)
カプコン VS. SNK 2(カプコン)
ストリートファイターIII 3rd ストライク(カプコン)



再び



「前回以上に
勝ちにこだわりたい」

第1回闘劇
「スーパーストリートファイターⅡX」部門優勝（オトチュン軍団）
「カプコン VS. SNK 2」部門準優勝
「ギルティギア イグゼクス」部門ベスト4（俺とお前と大吾郎）
ウメハラ



「"モラル"のあるチームで
2連覇を目指したい」

第1回闘劇「バーチャファイター4 エボリューション」部門優勝（モラリスト）
ゲームセンター嵐

闘劇とは？

時代を超えて愛され続けるジャンル。それは、対戦格闘ゲームであるといっても過言ではない。数多のプレイヤーが真摯に、ときにどん欲にゲームと向かい合うことで生まれる新たな戦術。プレイヤーの飽く無き探求心による対戦格闘ゲームの進化は、とどまることを知らない。だからこそ、我々は用意せねばならない。プレイヤーたちが競演するに足りうる大舞台……「闘劇」を。

「闘劇」は、1タイトルのみで行なわれる既存のゲーム大会とは異なり、複数タイトルを同時に扱う国内最大規模の対戦格闘ゲーム大会だ。八つのタイトルの予選を全国各地で行ない、その予選を勝ち抜いた各ゲームのスペシャリストたちが、決勝の地「東京」で激しく火花を散らす！　しかも、2回目となる今回は、「第1回優勝者」という大きな壁が参加プレイヤーたちの前に立ちはだかる。果たして前回優勝者たちの2連覇はなるのか？　それとも新たな覇者の誕生となるのか!?　「闘劇」に参戦せずして、最強は名乗れない！　キミの参加を待つ!!

決勝大会までの大まかな流れ

2003年12月下旬
地方予選開催店舗発表

▶ **2004年1月上旬～**
全国各地で地方予選開始

▶ **2004年5月上旬**
決勝大会を開催

地方予選開催店舗募集!!

闘劇では地方予選の開催店舗を募集しています。開催を希望される店舗の代表者の方は、下記ホームページに記載されている開催趣旨をご理解の上、応募フォームに必要事項を記載してぜひお申し込みください。応募の締切は11月21日（金）とさせていただきます。地方予選開催店舗としてご協力していただくことになった場合、競技種目は上記8タイトルですが、そのうち1～2タイトルの予選を実施していただくことになります。8種目を同時に開催するので、お申し込みにバラつきが出ると思いますが、応募多数の場合は選考させていただきます。ご了承ください。なお、本大会に関するお問い合わせは下記の「闘劇事務局」までお願いいたします。

協力スタッフ募集！

闘劇事務局では、大会運営に協力していただけるスタッフを11月中旬から募集します。日々こなさなければならない雑務や会議議事処理などから、予選～本選の実働的なスタッフなど、広く募集いたします。コンスタントに仕事をしていただくためには東京近郊の方が望ましいのですが、本選大会などのために上京していただけるなら遠方でも構いません。また、店舗関係者のご協力もお願いしたいところです。詳しくは、下記ホームページの「スタッフ募集要項」をご覧いただき、メールにてお問い合わせください。

【大会概要】
名　称：「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT」（略称「闘劇2004」）
主　催：株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
運　営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ
予　選：2004年1月～3月に全国各地のロケーションにて開催
本　選：2004年5月上旬に全国決勝大会を東京にて開催

【協力】
ビートライブ（山岸 勇）
ゲームニュートン（松田 泰明）
アミューズメントステージボビー（具志堅 裕人）
チャレンジャーガムガム店（松井 力）

【お問い合わせおよびお申し込み先】
闘劇事務局（株式会社アクアルージュ内）
電話：03-3945-3587（土日祝祭日を除く10時～17時）
お申し込みホームページ：http://www.tougeki.com/
お問い合わせメールアドレス：info@tougeki.com

夢の祭典、舞台は新章へ！

シリーズ10作目を独占スクープ!!

THE KING OF FIGHTERS 2003

™

毎年恒例の『KOF』シリーズも何と10作目に到達！　新たな展開の幕開けとなる本作は、どのような仕上がりになるのか。ゲームのカギとなる四つのコンセプトと参戦キャラの一部をどこよりも早く入手したので、ここに紹介していこう!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2003年12月予定
■使用基板：――

※掲載している情報は開発中のものです。また、画面写真は『KOF 2002』のものです。

新生『KOF』をひもとく四つのコンセプトを入手！

新章への突入

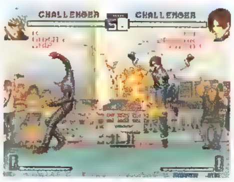
それは一通の手紙から始まった……。

次々と呼び起こされる波乱、参加者たちに巡り来る新たな因縁。さまざまな思いが交錯する中、オロチ編、ネスツ編を経て、今、新たなる闘いが幕を開ける！

編集部予想

招待状の送り主は一体？

ストーリー展開で気になるのは、新たな主人公やボスの存在。餓狼チームのストーリによると、今回の主催者は日本人のもよう。ネスツ編で残されていた謎の部分と関係があるのだろうか。



「TGS2003」では、新ストーリーに合わせた新キャラが居るとの発表も。

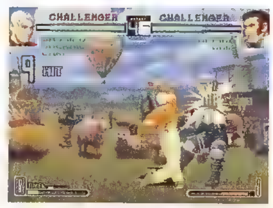
新システムの導入

従来の『KOF』にて採用されていた、ストライカーシステムやタクティカルオーダーセレクトなどとは全く異なる“新システム”を導入、新たなルールの元に、3on3バトルが繰り広げられる！

編集部予想

対戦形式一新か？

新シリーズということで、対戦形式が大幅に変更されると見た。キャラを好きなときにチェンジできたりするのかも？　また、攻撃避けや緊急回避動作といった回避系システムがどうなるかも気になるところ。



どこキャンのような攻撃寄りのシステムにも期待したい。

新たなる参戦者

近年の『KOF』はオリジナルキャラの登場が多かったが、本作では「SNKキャラ夢の競演」という『KOF』本来のコンセプトの通り、オリジナルキャラだけでなく、他作品のキャラの新たな参戦を実現！

編集部予想

直球か？　それとも変化球か？

アンディの代わりにグリフォンマスクが出ている時点で（左ページ参照）、だれが参戦してもおかしくない状況。テリーの八つ下というグリフォンマスクの年齢を考えると、時代設定にもこだわりは無いようだ。『サムライスピリッツ』シリーズや『月華の剣士』シリーズからの参戦があるかもしれない。また、『SVC カオス』の色のように、ポリゴンキャラの2D化にも期待だ。



※上段左から『月華の剣士』の一条 あかり、『サムライスピリッツ』のガルフォード、『風雲黙示録』のハヤテ。下段左から『武力』の天童 凱、『餓狼伝説 WILD AMBITON』の千堂 つぐみ、『侍魂』の凶陀羅。

操作性の最適化

『KOF』らしさを継承しながらも、初心者でもプレイしやすいシンプルな操作感覚、上級者にも手ごたえのある戦略性を追求！

編集部予想

独特の操作感はどうなる？

操作性のクセが強いと認識されがちな『KOF』だが、実際はその多くが改善済み。ボタン押しっぱなしでコマンドの成立状態を維持できるなど、独自の面白い点を残しつつ、さらなる改善が加えられれば、だれもがストレス無くプレイできるようになりそうだ。同時押しのやりやすさとボタンレスポンスの兼ね合いがポイントになるか？

参戦一番乗りは餓狼チーム!!

参戦キャラ第一報はおなじみの三人……と思いきや、皆勤賞だったアンディが不参加、そして穴を埋めるは何と、グリフォンマスク！　テリーも外見が『餓狼』のスタイルになっている。使う技も変わるのだろうか？



グリフォンマスク

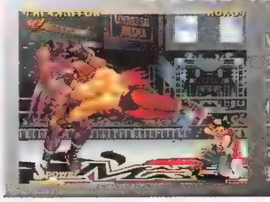


テリー・ボガード



ジョー・ヒガシ

グリフォンマスクとは？



『餓狼 -MARK OF THE WOLVES-』に登場した、トッププロレスラーにして子供たちのヒーロー。プロレス技を主体とし、多くの投げ技を持ついわゆる「投げキャラ」で、鍛え抜かれた巨体から繰り出される華麗かつ豪快な技の数々は、見る者すべてを魅了する。

※画面写真は「餓狼 -MARK OF THE WOLVES-」のもの

～餓狼チーム ストーリー～

待ち合わせの喫茶店に、テリー・ホカートの姿はまた無い

オーフンテラスのその席は、通りから丸見えてある　華奢なつくりのイスに腰を下ろしているのは体格の良過きる二人の男たった　そのうち一人はムエタイのチャンフて、もう一人はフロレスのチャンフてある

・　黙ってないて、茶ても飲めよ

ノー

たからさ、そのトリのマスク脱きゃあ飲めるたろ？

トリてはない　クリフォンマスクた

知るかよ　とっとと脱け！　あんたのステキなマスクのおかけて、さっきから俺までさらし者になってんたよ！

注目されるのはヒーローの宿命た

テリー　アンティ、何遊んてんた　早く来てくれ …

ショーも目立つのは嫌いてはない　しかし目立つのと見世物になるのとは違う　目立ち方には　ショーなりの美学と哲学か込められていなけれはならないのた

あ！　クリフォンマスクた！　クリフォン！　サインしてよ！！

はっはっは　いいとも

わーい　ありかとう！

喜ひに顔を紅潮させなから、子供か席を離れようとして　ショーと目か合った

え　えーと、サインもらえますか？　確かクレートニンシャ・ミナミさんてすよね　この前クリフォンとのタイトルマッチて負けて、子分になったっていう

坊ちゃん、よーく聞けよ

は、はい

ショーのトレートマークのハチマキを外せは、コメカミに鮮やかな青筋か立っているのか認められたことたろう

俺はなぁ、何を隠そう、その名も高い

クレートニンシャのミスター・ミナミたろ？　すまんな　遅くなった

あ、テリー遅えそ！　たまには集合時間くらい守りやかれってんた

いつものラフなスタイルて、テリー・ホカートかそこにいた　彼は中腰になり、子供の視線に目を合わせて言った

ちゃんと"ミスター"をつけないと　ニンシュツてカエルにされちまうそ？　ミスター・ミナミは割と強いんたからな

う、うん　気をつけるよ

サインはもうもらったろ　今から大切な話しなきゃいけないから、あっちて遊んてな

うん！

割と強いニンシャとして認知されたショーはふてくされ　ワニのステーキを持ってこいと叫んてウェイトレスを困らせていた　テリーはコーヒーを注文する

そう荒れるなよ、ミスター・ミナミ

へっ　相変わらすカキの扱いはうまいしゃねえか

ユーは、幼い者への愛情か不足しているのてはないか？

余計なお世話たトリ男　て、アンティは？　今回の大会　もちろんKOFのことたけとよ　参加するんたろ？　するよな？

テリーは、その頑丈そうな肩をすくめた

おいおい　何たよそりゃあ　まさかこのトリ男かアンティの代わりか？

トリてはない　クリフォンマスクた

その通り

名前を肯定したのか　アンティの代わりということを肯定したのか　とにかくテリーはうなすいた　コーヒーか運はれてくる　ワニのステーキは来ない

アンティの弟子、覚えてるたろ？　ショー

アメリカ人らしく、ミルクと砂糖を大量に投入しつつ、テリーか尋ねる

弟子ぃ？　ああ、なんたら丸たとかいう　確かまたカキしゃなかったか？

おたふく風邪、たとさ

弟子の命に別状は無いものの、こしらせかけたのかとっしても気になる　たから今は日本を離れるようなことはしたくない　・それかアンティからの伝言たった

へっ　甘っちょろい師匠たせ

そう言うなよ　あれても修行は厳しいヤツなんたせ？　まぁ修行とこういうこととは別ってわけさ　日本語て言うところの　コーシコントウ　ってやつたな

コーシコントウ　師と弟子との美しい信頼関係を現す言葉か　日本語とはよいものたな　ユーの弟もいい男のようた

あんたにゃ負けるさ　チャンフ

テリーとクリフォン　二人はテーフル越しにかっちりと握手を交わす

へーへー　せいせい仲良くやってくれ　他にも麗しの日本語教えてやろうか？"アッチニイケ、コノフス！"ってんた　ナンハするときに使ってみな

へー、とんな意味た？　今回のKOFは日本人か主催するってことたからな　優勝のあいさつに日本語を交せるのは紳士の気遣いってもんた

いいせ、後てたっぷり美しい日本語のレクチャーしてやる

テリーはコーヒーをカッフの底まで飲み干した

そういうわけた　今回はこのメンハーてよろしく頼む

俺は別に構わないせ　とこそのトリ男か、足さえ引っ張ってくれなきゃな

異存はない　正々堂々と戦えるならそれていい

OK！　安心したよ　これてようやく父さんのところへアイサツしに行ける

？　ああ、墓参りか

大会前は恒例行事てね　悪いかしはらくここて待っててくれるか？

冗談しゃないせ　これ以上ここて謎のトリ男と同席させる気かよ　俺も行く

トリてはない！　クリフォンマスクた！

うるせえ、てめぇなんさトリ男て充分た　このトリ男トリ男トリ男～!!

クリフォンマスクた!!

テリーはイスに背をもたせ、上を見上けた

伸ひた長髪か分かれて、高く広い空か広かる

(父さん、今年は…・何というかその、

黙れってんたよトリ男！　毛むしって食っちまうそ！

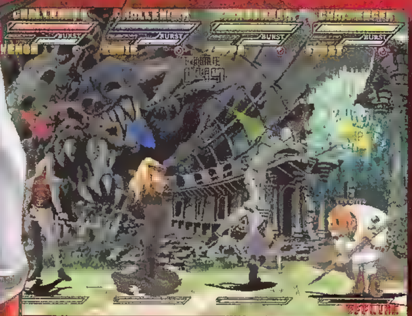
ユーこそ口を慎め！　私の名前はク・リ・フォ・ン・マ・ス・クた！！

・　にきやかて疲れる大会になりそうたよ)

新着画面で鼓動は爆発寸前!!



GUILTY GEAR ISUKA 鶍™



衝撃の発表から早2カ月弱、キャラクターもどんどん出来上がってきている「ギルティギア 鶍」。今回は2ラインバトルのカギとなる新技や、未紹介キャラクターの画像を入手したので、それを元に検証していこう。

Text：MVP

ギルティギア 鶍
- ■メーカー：サミー／アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発 売 日：2003年12月中旬
- ■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

※記事内容および画面写真はすべて開発中のものです。改良のため、変更される可能性があります。

システム追加に伴う新技の画像を入手!!

新システムに合わせて追加された、全キャラクター共通の新技。2ラインバトルの攻防を担うライン移動攻撃＆ライン飛ばし攻撃と、多人数バトルで重要な背後攻撃の画像を入手したので、ここに紹介！

ライン移動攻撃

別ラインに対して攻撃しつつ、そのままラインを移動するライン移動攻撃。今回紹介しているものは、どちらも奥ラインから手前ラインへのもの。縦方向への攻撃なので、横方向へのリーチは短そうだ。



髪をユニコーンの頭部に変化させて攻撃するミリア。後ろ（左）側にも攻撃判定がありそうなので、そこを当てるように出すといい？



港町を一望できる高台で、自慢のヨーヨーを回転させつつ攻撃するライン移動攻撃。

背後攻撃

画像を見る限り、全体的にリーチが長めな背後攻撃。くらった相手が吹っ飛んでいるのが気になるところ。ヒット時に空中連続技を狙えるのか？　それとも吹っ飛ばすだけなのか？

リーチ、判定共に優秀そうなモーションが目を引くカイ。わざと背を向けて、これでけん制するのもアリ？





数々の暗器を隠し持つ左腕の袖から爆風（？）を放つ梅喧。ちょっと豪快過ぎて、袖も破れそう。

遠距離立ちSの対背後版といった感じの、アクセルの背後攻撃。リーチが長くて使い勝手が良さそう。



ライン飛ばし攻撃

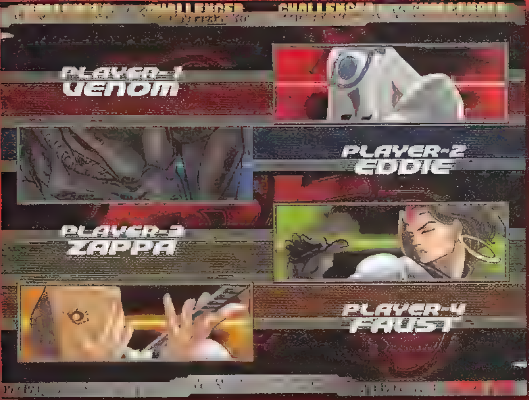
ヒット時に相手を別ラインへ移動させるライン飛ばし攻撃は、どれも相手が吹っ飛んでいるのが印象的。もしかしたら、別ラインに居る第三者が追撃を狙える？



見た目は非常にユニークだが攻撃発生が遅そうな、ポチョムキンのライン飛ばし攻撃。



イノのライン飛ばし攻撃は、ライブ中のワンシーンを思わせる体勢から、音波を放って攻撃。



前回未紹介の八人も完成間近!!
あのキャラクターたちはどうなる？

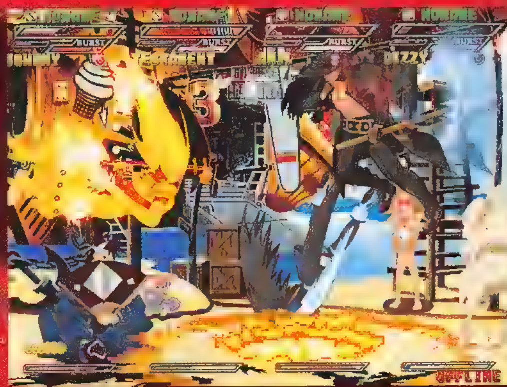
ショー出展バージョンではプレイできなかった8キャラクターも、ついに動き始めた。全20キャラクターによる夢のバトルの足音は、すぐそこまで迫ってきたわけだ。では、今回から動き出した8キャラクターの、「鵬」での闘いを予測していこう。

●闇慈：攻撃範囲の広い一誠奥義「彩」が強力か。また、チーム戦では疾を絡めた起き攻めがさらに脱出困難になる？　機動力の高さと2ラインバトルのおかげで容易に接近できるため、意外といけそうだ。

●ジョニー：ダッシュが特殊なのがやや気になるが、燕穿牙や空中ディバインブレイドで、群れの外から攻撃するスタイルは強そう。チーム戦では、味方にグリッター イズ ゴールドを当てるのが良さげ？

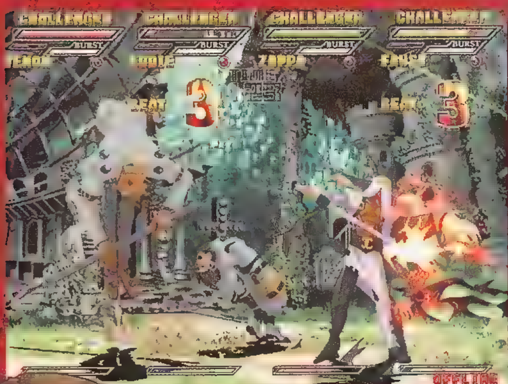






●テスタメント：乱戦に巻き込まれると防御手段が少なく厳しいが、ナイトメアサーキュラーのブッ放しは強力そう。チーム戦では、後衛に回ってエグゼビーストを出せば、味方の動きを邪魔せず援護できる。

●ディズィー：やられ判定こそ大きいが、機動力の高さは折り紙付き。また、遠距離からの飛び道具系必殺技は、チーム戦でも有効に働きそう。特に木の実をとる時に使ってたんですは援護射撃にうってつけだ。





●ファウスト：何が出るかな？は多人数だと相手に認識されにくいので、爆弾やメテオのヒット率が高くなりそう。チーム戦ではジャンプHSや愛がサポートに最適。ただし、体が大きいので乱戦はキツそうだ。

●ザッパ：乱戦に紛れてこんにちは三匹のムカデを決めれば、すぐにラオウを憑依できて強そう。味方に決めて霊魂を稼ぐことができれば、常時ラオウ憑依も夢ではない？　本作で大化けしそうなキャラだ。



●ヴェノム：乱戦ではボール生成こそ難しいが、打ち出してしまえば誰かに当たりそう。間合いが取れれば強いだろう。逆にチーム戦では味方の動きを邪魔してしまいそうなので、相棒の選択に悩むかも。

●エディ：飛行とブレイク・ザ・ロウのおかげで、生存率が高くなりそうなエディ。乱戦にたたき込むアモルファスや、パートナーの加わった分身連係など、本作でも上位を狙えることは間違い無いだろう。



背景グラフィックやBGMも一新!!

ご覧の通り、本作では背景グラフィックが一新されている。前作までの面影が若干残っているものもあれば、まったく新しい世界観を打ち出している背景もあるぞ。

また、BGMもメタル調の雰囲気はそのままに、すべて完全新曲となっている。こちらも期待大だ。



背景イメージ・デザイン協力 草薙（KUSANAGI）

こちらはメイステージの背景原画。地上に降りて休憩中といったところか。左のジャンクパーツ満載の船は一体？



機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ

やはり"ヤツら"はやって来た！ タイムリリース機体続々参戦!!

今回は、ついに公表となった各機体の正式コストのほか、タイムリリースでの登場となる旧機体の戦術、そして徐々に固まりつつあるチーム戦術を中心に攻略するぞ！

インプレッション

■機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ
■メーカー：発売元・バンプレスト 開発元／販売元・カプコン
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2003年9月下旬
■使用基板：システム246



GM
RGM-79

ザク
MS-06

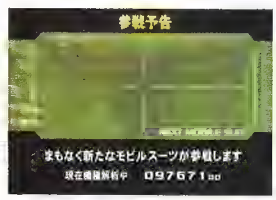
旧ザク
MS-05

シャア専用ザク
MS-06S

タイムリリース機体の特徴

1機ずつタイムリリース機体が登場している中、今月はプレイヤー機体としてのキュベレイと、左の旧機体4機が公開可能となった（店舗により登場時期に差があるので注意）。

左の旧機体4機を実際に操ってみた限りでは、旧機体は全体的にコストが前作より20程度低くなっている。攻撃力や耐久力が新型機に対して見劣りするので、その点には注意しよう。



次に登場する機体のシルエットが画面に映し出されるぞ。デモ画面で表示される参戦予告。

■機体別コスト一覧

エゥーゴ	
機体名	コスト
Zガンダム	A「375」
百式	B「310」
ガンダムMk-Ⅱ	D「295」
リック・ディアス	F「250」
ネモ	G「200」
GMⅡ	I「170」
GM	J「低い」

※各機体のコストランク（A~K）は、Aが最もコストが高く、Kが最もコストが低い。ジム、キュベレイ、シャア専用ザク、ザク、旧型ザクの5機体については、現時点で具体的なコスト数値が判明していない。

ティターンズ	
機体名	コスト
ジ・オ	A「375」
ガブスレイ	B「310」
ハンブラビ	C「300」
ガンダムMk-Ⅱ	D「295」
メッサーラ	E「275」
ギャプラン	E「275」
アッシマー	E「275」
ハイザック	H「195」
GMⅡ	I「170」
キュベレイ	A「かなり高い」
シャア専用ザク	I「低い」
ザク	K「かなり低い」
旧ザク	K「かなり低い」

㊟コストランク（A~K）は、今後出現する隠し機体のコストによって変動する可能性あり。

■コスト的に有効な組み合わせ

A+G	共に1機落ち可能
A+H	共に1機落ち可能
B+E	共に1機落ち可能
B+F	共に1機落ち可能
C+D	共に1機落ち可能
C+E	共に1機落ち可能
D+D	合計2機落ち可能
D+K	Dが1機落ち、Kが2機落ち可能
F+I	Fが1機落ち、Iが2機落ち可能
F+J	Fが1機落ち、Jが2機落ち可能
G+I	Gが1機落ち、Iが2機落ち、もしくはその逆が可能
H+H	合計3機落ち可能

※コストランク（A~K）は左表を参照。コストパフォーマンスがいいとされる組み合わせのみを記載している。ティターンズ側のGMⅡとシャア専用ザクはコストを活かせる有効な組み合わせが存在しないため、現段階ではコストランクーと同様の組み合わせがベスト。

チーム編成の基本

プレイヤー同士がチームを組んだ場合、総コストは「600」。各機体のコストは性能がそのまま反映されており、コストが高くなるにつれて高性能になっていく。それらを踏まえた上で、コストパフォーマンスのいい組み合わせは左表の通り。特に知り合いでない人とチームを組む場合は、なるべくこれを守るようにするといい。Zガンダムの援軍に百式やガンダムMk-Ⅱを選んでしまったら、円満なプレイは望めないぞ。

あのキュベレイ(AMX-004)もプレイヤー機体として使用可能に！




CPU戦のボスとして出現していたキャベレイが、ついにプレイヤー機体として使用できるようになった！　というわけで、早速機体攻略をお届け!!　今回は大まかな武装解説をメインに、キュベレイ側からの視点で見た、チームの狙いと取るべき行動を紹介していこう。

Text：モミィ@mommy's



機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
A（非常に高い）	宇宙/地上	480	×	無し

メイン射撃	（弾数）	サブ射撃	（弾数）	格闘
ビームガン	（12）	オールレンジ攻撃	（20）	ビームサーベル

備考：射撃＋格闘……敵にファンネルを一つ飛ばしてオールレンジ攻撃（最大10個）。格闘＋ジャンプ……自機の前方にファンネルを展開。射撃と同時にビーム発射（最大10個）。射撃＋ジャンプ……ファンネル全弾発射オールレンジ攻撃（その時点で使っていないもので攻撃）。

機体性能を知る

キュベレイは機体が大きく、装甲がもろいという欠点があるものの、各種射撃や格闘には扱いやすいものが多い。

ビームガンは、真横を向いた状態で撃っても振り向き撃ちにならない。この機体は横を向いた状態のくらい判定が小さいため、射撃を行なう場合は横向きを基本にしよう。空中から射撃した後も、なるべく横向きで着地したい。

特殊格闘は無いものの、そのほかの格闘全般の発生は早くダメージの大きいものが多い。しかし、追尾性能が低く、そもそも機体の性質上接近戦になることが少ないため、使う機会があまり無い。

オールレンジ攻撃「ファンネル」

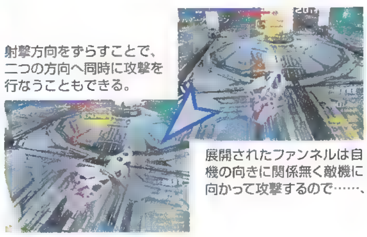
オールレンジ攻撃には、射撃＋格闘で「ファンネル放出」、格闘＋ジャンプで「ファンネル展開」、そして射撃＋ジャンプで「ファンネル一斉放出」の3種類がある。ファンネルの出せる数は全部で10個。リロードは3秒に1発と早い。

ファンネル放出は、敵機にファンネルが近付いて一度停止、直後にビームによる攻撃を自動で行なう。放出から攻撃までの時間は距離によって変化し、遠ければ遠いほど遅くなる（密着状態では約3秒ほど）。距離に応じた大体の攻撃タイミングを覚えれば、「（ファンネル放出→）ジャンプ格闘・射撃→ファンネル攻撃→ジャンプ格闘→射撃」というコンボも可能だ。

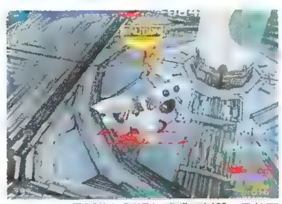
ファンネル展開は、自機の周りにファンネルを配備する行動。ここから射撃ボタンを押すことで、配備されたファンネルから数に応じただけのビームが発射される。多ければ多いほど大ダメージを期待できるが、使い過ぎるとすぐに弾切れになるので注意。一度展開されたファンネルは17秒後に自動的に回収される。

ファンネル一斉放出は、その時点で放出されていないファンネルすべてを一斉に放出する行動。敵機に近付いた後は敵機を取り囲むように停止し、一斉に射撃を行なう。ファンネル放出に比べて当たりやすく、ダメージも期待できるが、放出モーションのスキが大きく、弾を一気に消費するため使いどころが難しい。


キュベレイは予想以上に装甲が薄い。Zガンダムに攻撃をくらうと一気にピンチに！


射撃方向をずらすことで、二つの方向へ同時に攻撃を行なうこともできる。

展開されたファンネルは自機の向きに関係無く敵機に向かって攻撃するので……、


ファンネル展開後に弾切れ状態で射撃。これでもファンネルからの攻撃はしっかり行なわれる。


相手に接近戦へ持ち込まれる前に、ファンネルを3～5個展開しておくと安心だ。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ハイザック

ファンネル放出の存在により、こちらから無理に接近する必要性が無いため、作戦開始直後は僚機と離れないように逃げながら戦おう。遠距離ではファンネル放出、中距離では移動射撃をメインに立ち回るといい。接近戦に持ち込まれそうになったら、早めにファンネルを3～5個展開しておこう。僚機には、接近戦になるまでは無理に攻撃はせずにキュベレイのそばに居てもらい、接近戦になったら積極的に攻撃を仕掛けてもらうといい。そして僚機が作ってくれたチャンスに、ファンネル展開後の多段ビームを確実に決めていこう。


接近戦になる前にビームガンを弾切れ状態にできれば……、


スキの無い高速連射で守りが鉄壁になり、パワーアップ！



GM

RGM-79

GMⅡとの性能差は微小であるため、戦術に関しては GMⅡと同[illegible]でOK（前号GMⅡ[illegible]参照）。今回の GM攻略は、GMⅡとの相違点[illegible]心にお届け

Text：H.L

GMⅡとの性能差

機体コストがGMⅡよりもやや低めに設定されている分、格闘を含む全体的な攻撃力は抑えめ。耐久力も20ほど低く、装甲も若干薄くなっている。

また、メイン射撃を撃つまでが遅いというのが最大の難点で、密着時にGMⅡと同時に撃ち合うと必ず撃ち負けてしまうほど。これを立ち回りでいかにカバーするかが課題となってくる。なお、歩き・(空中)ダッシュのスピードやブースト性能はほぼ同じだ。

さて、ここからはGMⅡよりも優れている部分。まず挙げられるのが、通常格闘の出の早さと、2段目を振り終えるまでの硬直の小ささだ。これはGMⅡとは比べものにならないくらい性能が良く、GMとGMⅡが同時にコマンドを入力した場合、GMⅡが2段目を振り始めるころにはGMが既に2段目を振り終えているといった感じ。格闘を使ってもスキを狙われにくいので、これを積極的に使ってメイン射撃の攻撃力の低さをカバーしていきたい。

ほかに優れている部分は、地上ロングダッシュが長いことと、メイン射撃の弾数が2発多いこと。特に後者は、GMⅡとリロード時間が同じということもあり、単純に2発多く撃てるのが大きい。そのおかげで、GMⅡよりもチャンスを活かしやすいといえる。



基本的な戦術はGMⅡと同じ。空中メイン射撃からのコンボと空中特殊格闘を狙え！





GMの地上ロングステップは、移動距離が長い。ショートステップと使い分けていこう。

GMは通常格闘が優秀。空中格闘はGMⅡとほぼ同性能だけに、直接当てるチャンスは逃したくない。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：リック・ディアス



ロックオン表示に注目し、常に2対1の戦闘を仕掛けていくのが基本だ。

リック・ディアスにはビームピストルで支援重視の立ち回りをしてもらい、GMは前衛として積極的に仕掛けていこう。このチームはメイン射撃を多く撃てるのが魅力。敵との性能差で厳しい戦いを強いられることもあるが、チャンスを数多くものにすることで補っていきたい。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
J（低い）	宇宙/地上	400	×	あり（破壊可）

メイン射撃	（弾数）	サブ射撃	（弾数）	格闘
ビームスプレーガン	（12）	バルカン	（40）	ビームサーベル
———		———		———



シャア専用ザク

MS-06S

シャア専用機だけに、[illegible]機動性能は良好だ。旧機体とは思えない機動性能で、敵をほんろうする戦い方を心掛けていこう。

Text：[illegible]

武器の性能を知る

機動力は本作の新型機体に劣るが、機体の小ささが功を奏して、相手としてはかなり厄介な機体になっている。

武器はザクよりは少ないが2種類の中から選択可能。注意しなければならないのがクラッカーの性能だ。ザクに比べて性能が低い&判定が弱い上に、ザクマシンガンヒット後に当てても追撃できない（ザクは可能）。主な使い方は敵の後ろを取ったときの、ザクマシンガンとクラッカーによる二択。有効なダメージ源になる。

ザクバズーカは、機体の機動力が高い分、ザクよりも空中の敵に当てやすい。手軽に敵を転倒させられるので、これでペースを引き寄せよう。また、1対1の状況では弾頭が大きいため、敵はこちらに近付きにくい。こちらを無視されたときは確実に当てて、存在を意識させよう。

格闘はバリエーションが多く、とりわけ空中ダッシュ格闘の跳び蹴りが使いやすい。発生が早く、攻撃スピードも速いのでなかなか反応されないぞ。空中の高い位置で出せば何回でも入力可能なので、移動手段にしてみるのも良い。

また、空中特殊格闘はすさまじい誘導性能を見せる。空中の敵にも当てやすいので、起き攻めだけでなく、敵の離陸際も狙える。通常格闘は追撃時に利用するぐらいだ。



機動力があるので、中距離から味方を狙う敵を攻撃できる。とにかく足止めしよう。





クラッカーが命中したならば、後はノーマルザクと同じだ。射撃か跳び蹴りをたたき込め！

ザク系機体の中ではかなり攻撃的にクラッカーを使える。射撃とクラッカーの二択を仕掛けていこう。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：キュベレイ



スキを作り出せば味方がダメージを与えてくれる。様子を見るのも有効。

キュベレイの攻撃は一発が大きいので、それを当てやすくするのが仕事だ。武装はザクマシンガンがお勧め。敵をノックバックさせやすく、味方が攻撃を合わせやすいからだ。こちらを無視されたときにより力を発揮できるので、キュベレイが狙われていたら思いっ切り暴れていこう。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
I（低い）	宇宙/地上	400	×	無し

メイン射撃	（弾数）	サブ射撃	（弾数）	格闘
ザクマシンガン	（140）	クラッカー	（2）	ヒートホーク
ザクバズーカ	（15）	クラッカー	（2）	ヒートホーク

Z事典 GM補足 [illegible]はキツイものがあるが、遠方から[illegible]付いてくる敵にはとにかくバルカンを撃っておこう。リスクが無く、敵が[illegible]せることもある。
シャア専用ザク補足 [illegible]パートナーが少ない[illegible]キュベレイ以[illegible]では[illegible]オススメ



タイムリリース機体攻略（ティターンズ）

ザク

MS-06

[illegible]コストと[illegible]ことは[illegible]組む機体によって、武器を考えて選んでいこう。

Text：シロウ

武器の性質を理解し、当て方を覚えよう

前作の機体だけに、基本性能はすべて低め。しかし機体がやや小さめなので被弾しにくく、意外に戦えるぞ。

まず武器の性質を覚えていこう。ザクマシンガン選択時のサブウエポンはクラッカー。ノックバックした敵に投げ付ければ、前のめりのやられ状態になって追撃可能だ。判定が大きく、ステップや着地際を狙えるのでなかなか優秀。基本的に空中から投げよう。

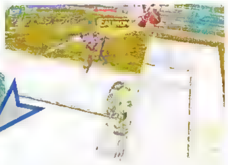
次にザクバズーカ。弾頭が大きく当てやすい。また、ヒット時にはダウンを奪えるので、チーム戦で有効な武装になる。サブウエポンはクラッカー。この武装ではクラッカーはあまり重要ではないが、性能は前者と同じなので覚えておこう。

砲撃可能なマゼラトップ砲は射出が遅いものの、威力と誘導性能はかなり高い。弾数も30発と多く、遠距離からでもガンガン撃てる。しかし機動性能とコストバランスを考えたとき、遠距離に居たところでメリットがあまり無いのが残念なところ。

最後にミサイルポッド。これはサブ射撃で、メイン射撃はザクマシンガンになる。射出は遅いが地上なら最大6発、空中では3発まで射出できるぞ。威力は一発でほぼバズーカ並みに高く、ダウンを奪える。さらには弾数が多いため、避けにくいのもポイントだ。



どんな武装でも敵の背後に回り込んで撃つのが重要。歩いているだけの敵に有効だ。





追撃の射撃をきっちり撃ち込もう。これができると、敵にかなりのプレッシャーを与えられるぞ。

相手に射撃と思わせてクラッカーを出していくのも有効。ヒットした後は、敵がよろけるので……、

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ギャプラン



撃墜されそうになっても粘ろう。敵の格闘はクラッカーで返せるぞ。

ザクの武装はステップを誘いやすく、マシンガンは敵の動きを制限する補助効果がある。そこをギャプランが狙撃する、という立ち回り方でOKだ。ザクはすぐに撃破されないことを心掛ければ、いい結果につながる。機動力の差は味方の中距離支援能力と回避性能で十分埋められるぞ。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
K（かなり低い）	宇宙/地上	440	×	無し

メイン射撃	（弾数）	サブ射撃	（弾数）	格闘
ザクマシンガン	（140）	クラッカー	（2）	ヒートホーク
ザクバズーカ	（15）	クラッカー	（2）	ヒートホーク
マゼラトップ砲	（30）	クラッカー	（2）	ヒートホーク
ザクマシンガン	（140）	ミサイルポッド	（6）	ヒートホーク



タイムリリース機体攻略（ティターンズ）

旧ザク

MS05

[illegible]はバリエーション[illegible]そこそこの[illegible]。機動力も[illegible]力も[illegible]が、コストの低さを逆手に取って、新型に対抗していこう。

Text：シロウ

性能を完全に引き出せば戦える！

最も初期のMSだけに、本作での戦いはさらに厳しさが増している。一瞬のスキが撃墜につながるので注意しよう。

武装は2種類から選択可能。ザクマシンガンはザクやシャア専用ザクと同じ使い勝手だが、唯一違うのが威力。一発のダメージがかなり低く、敵を倒すのは至難の業だ。ザクと同様、ザクマシンガンからクラッカーが連続ヒットするので、積極的に狙っていこう。

お勧めしたいのは、攻撃力の面でザクバズーカの方になる。ほぼザクと同じ要領で、突っ込んでくる敵をさばいていくといいだろう。

各種格闘攻撃についてだが、多くは攻撃に移る前に予備動作を取ってしまうため、素早く攻撃を繰り出せないのが難点。しかし、いくつかは予備動作が無いものもある。

その筆頭に挙げられるのが移動距離が長く、スキも小さい空中ダッシュ格闘。格闘速度が大変速い上にリーチが長いので、奇襲攻撃に使える。移動手段としてもなかなかの性能だ。また、ステップ特殊格闘のスライディングにも予備動作が無い。これは終了後にも格闘状態にならない攻撃で、主に追い打ちとして使うのがいいだろう。姿勢が極端に低くなるため、タイミングが合えば敵の射撃をかわすことも可能だ。



破壊力バツグンの格闘5段コンボ（内容は欄外参照）。ぜひとも実戦に投入しよう。





ここからジャンプクラッカーにつないでいこう。味方の援護が加われば大ダメージを見込める。

威力は小さいが、そのほかの性能はほかのザクと同じだ。まずは敵をノックバックさせよう。

チーム内での立ち回り方

オススメパートナー：ガンダムMk-II



予備動作の無い空中ダッシュ格闘。チーム戦ではダメージを最重視せよ。

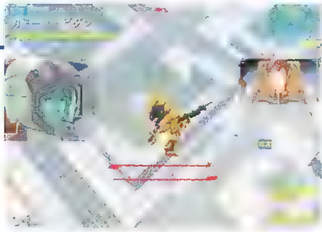
コスト的に旧ザクが2回、ガンダムMk-IIが1回撃墜されてもOKというこのコンビは、ひたすらバズーカで敵を転倒させ、2対1の状況を多く作っていくといい。ガンダムMk-IIは弾が無限にあるのと同じなので、耐久力が残りわずかでもあきらめずに、味方の援護射撃を頼みにしよう。

機体データ

コスト	適正	耐久力	可変	シールド
K（かなり低い）	宇宙/地上	400	×	無し

メイン射撃	（弾数）	サブ射撃	（弾数）	格闘
ザクマシンガン	（140）	クラッカー	（2）	ヒートホーク
ザクバズーカ	（15）	クラッカー	（2）	ヒートホーク

Z事典
ザク補足：コストが非常に安く、ティターンズのほとんどの機体とコスト的にバランスの[illegible]チームが組める。いろいろな[illegible]の組み合わせを[illegible]ほしい。
旧ザク補足：空中格闘が当たったときは、「着地格闘（1段）→通常格闘→ステ[illegible]」という5[illegible]コンボが狙えるぞ！



キミは強力な新システムを使いこなせているか？

ハイパーコンビネーション講座（応用編）

本作からの新システムであるハイパーコンビネーション（以下HC）を掘り下げていく本コーナー。先月はHCの性質について解説したが、今月はHCを使った具体的な戦術の組み立て方を解説していこう。激化する対戦を制するためには必読だ！

Text：シロウ

ノックバック&ダウンの無効化を利用したHCの発動タイミング

HC発動時の効果の一つに、「自機のノックバック&ダウンの無効化」というものがある。ここでは、この効果による恩恵を利用したHC発動タイミングを紹介していこう。

一つは、攻撃が相打ちになっても発動側のみが攻撃を継続できることを利用して、接近戦で格闘を仕掛けるときに発動するというもの。格闘だけでなく射撃を当てにいくときでもいいだろう。場合によっては、射撃の方が大ダメージを与えられることもある。

自機の射撃によるノックバックに僚機が射撃を合わせる……という、いわゆる「交互射撃」のときにも有効だ。せっかく交互射撃が決まり始めたのに、もう一体の敵にカットされてしまった……という経験は無いだろうか？　そんな場合にも、HCを発動すればノックバック&ダウンが無効化されるため、交互射撃をカットされることは無い。HCはこのような保険的な使い方もできるのである。



HCゲージは少し減ってしまうが、ガードされてもそのまま押し切ることが可能だ。

ノックバックが無効化されるので、格闘をガードできる行動でも弾き合いが無くなるぞ。

防御的なHCの発動タイミング

次に注目したいHC発動時の効果は、「スピードの向上」と「防御力の上昇」。これらの効果による恩恵を利用したHC発動タイミングは、あと1機撃破されると作戦失敗になるようなときだ。スピードが上がるので敵から逃げやすくなるほか、被弾しても防御力が上がっているため撃破されにくくなるぞ。このとき、敵に狙われていない方の機体は、攻撃的にHCを使うときと同じ感覚で敵を攻撃してもいいだろう。ただし、対戦ではそのときに敵もHCゲージがたまっていて、逃げ切ったところで発動されることもあるので注意しよう。

有利な状態でHCを発動したときも、逃げる必要がある場合がある。一つは両軍が同時にHCを発動したときだが、これは下で解説しているのでそちらを見てほしい。もう一つは、残り耐久力が3～4割のときだ。防御力が上がっているとはいえ、耐久力が減ることに変わりは無い。HCの効果が終わったときに耐久力が少ないと、敵を仕留められなかったときに前線に出られなくなってしまい、大幅に戦力がダウンしてしまうぞ。



コスト的に撃破されたらまずい場合は、機動力アップを使って一気に戦場から離脱しよう。

両軍が同時にHCを発動したときは……

自軍がHCを発動したときに、すぐ敵軍にもHCを発動された経験は無いだろうか？　この場合、乱戦になってワケも分からないまま対戦が終了することが多いと思うが、冷静に状況を判断したい。

まず考えるべきなのは、相手の攻撃をくらわずにこちらの攻撃を当てるという、とてもシンプルなことだ。焦って格闘を振り回したりするのはNG。攻撃を多く当てれば、それだけ敵のHC効果時間を減らせ、「自軍だけがHC効果中」という時間を作り出せる。とにかく敵のHCゲージを減らすことが先決だ。格闘を出した後に発動された場合などは先に発動した自軍が不利になるので、一度素直に距離を取って、射撃で敵のHCゲージを減らしていこう。

HCゲージの有効なため方

プレイしていると分かると思うが、HCゲージは「Combination」だけではなかなかたまらない。「Combination」だけでHCゲージがたまり切るころには、作戦成功になってしまうぐらいだ。

実はHCゲージのたまりに多く貢献しているのは、「Intercept」。僚機を攻撃している敵に攻撃を当てたときに発生するこのコンビネーションは、評価のほとんどが「Excellent」、低くても「Great」だ。「Excellent」でたまるHCゲージ量は実に20%近く、この数字だけ見ても重要性が分かると思う。現に「Intercept」を連発している状況下では、敵一機を撃墜する間にたまってしまうこともあるほどだ。

敵が僚機を攻撃しているときは全くの無防備。「Intercept」を出すために、このチャンスを確実にものにできるようにしておこう。

種類	効果
Combination	ダブルロックオン時に攻撃を当てたときに発生。味方の攻撃に合わせたときは、タイミングが早いほど高い評価になる。
Deffense	僚機への攻撃を、自分の機体に受けたときに発生。相手の攻撃が出されてからの時間で評価が変動する。
Intercept	味方を攻撃している敵へ攻撃を当てたときに発生。射撃モーションが発生してから射撃硬直が無くなる辺りまで有効。



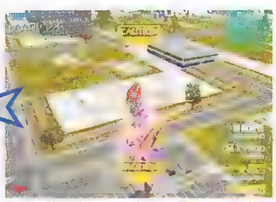


一気に敵の耐久力を減らせるチーム編成のときは、味方と同時に攻撃を当てることを狙って、HCゲージを早くためよう。

エクセレントコンビネーションは、味方の攻撃とほぼ同時に当てれば発生する。十字砲火ではグレート評価までしか出ない。



ここでは着地格闘を1段で止めて通常格闘に移行。ダメージ的に止めた方がいいことも多い。



ヒット数を稼ぐことが狙いになるので、格闘を途中で止めることも重要になってくる。



CPU戦時のコストシステムを覚え、戦況を有利に！

ステージ分析 PART 2

CPU戦では四つのルートが選べる。一番のオススメはグリーンノアルート。戦いやすい地上戦が最も多いからだ。もし宙域戦が得意ならグリーンノア宙域ルート、最後の方に地上戦をもっていきたいならジャブロールートを選ぼう。

Text：H.L

CPU戦ステージルート表（上から下へ向かってステージが進行）

■グリーンノア宙域ルート	■グリーンノアルート
グリーンノア宙域（宙域戦）	グリーンノア1内部（地上戦）
グリーンノア1内部（地上戦）	月面（宇宙戦）
サイド2宙域（宙域戦）	衛星軌道（宙域戦）
ゼダンの門（宙域戦）	ジャブロー（地上戦）
ジャブロー地上（地上戦）	ホンコンシティ（地上戦）
月面（宇宙戦）	キリマンジャロ基地（地上戦）
衛星軌道（宙域戦）	サイド2宙域（宙域戦）
グリプス宙域（宙域戦）	グリプス宙域（宙域戦）
コロニーレーザー内部（宇宙戦）	コロニーレーザー内部（宇宙戦）

■ゼダンの門ルート	■ジャブロールート
ゼダンの門（宙域戦）	ジャブロー（地上戦）
ジャブロー地上（地上戦）	グリーンノア宙域（宙域戦）
衛星軌道（宙域戦）	ホンコンシティ（地上戦）
ホンコンシティ（地上戦）	サイド2宙域（宙域戦）
月面（宇宙戦）	月面（宇宙戦）
キリマンジャロ基地（地上戦）	衛星軌道（宙域戦）
サイド2宙域（宙域戦）	キリマンジャロ基地（地上戦）
グリプス宙域（宙域戦）	グリプス宙域（宙域戦）
コロニーレーザー内部（宇宙戦）	コロニーレーザー内部（宇宙戦）

CPU戦時のコストの仕組み

CPU戦では、前作同様に対戦時とは異なるコストシステムが用いられている。対戦時とコストの総数が違う上に、CPU機体のコストが約半分となっている（Z事典参照）。それぞれ条件別にコスト総数を挙げてみると……、

●2対2および1対1の対戦
「600 対 600」
●1対2の対戦
「750 対 600」
●二人協力でCPU戦
「自軍600 対 敵軍500」
●一人でCPU戦
「自軍600 対 敵軍400」

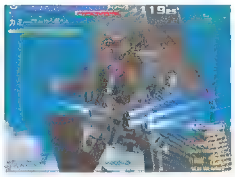
といった感じだ。

ルートごと、ステージごとに出現する敵を覚え、効率良く敵を選んで撃破していけばクリアはぐっと近くなるぞ。

サイコガンダムを撃破せよ！

サイコガンダムはビーム耐性があるので、攻撃力の高い実弾系、もしくは格闘で攻撃するのが基本だ。百式・ガンダムMk-II・リック・ディアスはバズーカを装備すれば、離れた位置からメイン射撃を撃っていくだけで比較的楽に撃破することができる。

問題はビーム系をメイン射撃にしている機体だ。手堅くダメージを与えるには、敵が飛行形態のときに背後に回り、空中格闘（もしくは空中ダッシュ格闘）を狙っていく。敵の攻撃は前方向のみなので、飛行形態を解除するまでは安全に攻撃を当てていけるぞ。また、距離を離すと敵は飛行形態になる。そのことを利用して、ヒット&アウェイを繰り返していこう。

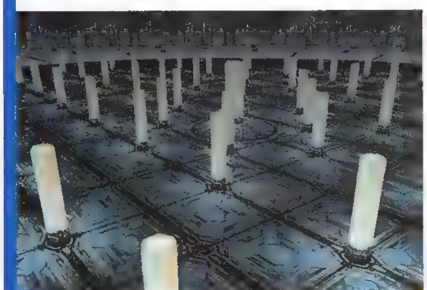


サイコガンダムの格闘（踏み付け）は高威力。むやみに近付くのは自殺行為だ。



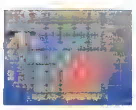
メイン射撃が実弾系なら、敵の攻撃を簡単に回避できる中間距離から狙おう。

コロニーレーザー内部

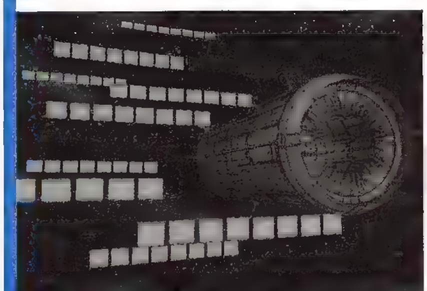


原作で最終決戦の場となったステージ

一定間隔で並ぶ障害物が、敵に接近する際に活躍する。敵との間に障害物を挟んで、飛行形態で一気に近付いてしまおう。



グリプス宙域



ソーラーパネルが整然と立ち並ぶステージ

宙域戦はどのステージでも似たような戦術となる。近くで敵のメイン射撃を回避したときは、積極的に格闘を狙っていこう。

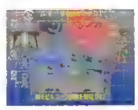


キリマンジャロ基地



夜間、雪上、段差ありのステージ

開けたマップだが、所々にある段差が局地戦の際に大きなポイントとなる。段差のある場所を覚え、効果的に使っていこう。



Zガンダムの立ち回り方



MA形態でけん制しつつ敵に近付いていく。ハイメガは敵の移動先を狙うように撃っていこう。

けん制した後に変形を解除して、そこから上昇し直してハイメガの接射を狙っていこう。

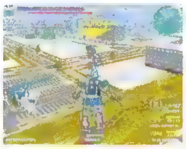
Zガンダムが狙っていく攻撃は主に二つ。中～遠距離からのハイメガによる砲撃（砲撃の性質については欄外参照）と、密着状態での空中射撃だ。

基本的に、ネモのことは気にせず敵撃破のみを考えていけばいい。ネモが敵2機に狙われたときは危険だが、ネモを援護することを過度に意識せず、Zガンダムの高い戦闘力でそういった状況にさせないのが理想。ハイメガのヒットを狙いやすい方の敵を瞬時に判断して早めにダウンを奪っていけば、それだけ有利な時間を確保できる。

ネモの立ち回り方



タックルは移動手段として使ったり、インターセプトに使ったりと、利用する幅が広い。



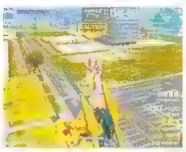
ハイメガヒット時の追撃は、ダメージを与えるだけでなく、HCゲージをためる意味でも重要だ。

Zガンダムのフォローをしていきたい最大のポイントは、Zガンダムが敵近くの空中に居るとき。この場面で敵のロックオン状況を確認し、別の敵がZガンダムを狙っているようならインターセプトを狙っていこう。一方、自機を狙っている場合は、ダブルロックオンをなるべく維持しながら回避に専念していく。ここでは無理に1対1の戦闘を仕掛けず、耐久力の温存とHCゲージをためることを優先する方が得策。その敵に対してはけん制と確実にヒットする状況での射撃のみで十分だ。

百式の立ち回り方



HC中に格闘コンボをうまく使えば、効果時間内に敵2機へ1セットずつ決めることも可能だ。



あらゆる面で高性能な百式。可変能力が無いことを除けば、機体性能はトップクラスといえる。

左に射角が広いことから、作戦開始時は右に展開するといい。空中での動きが軽く、ブースト性能も高いので、可変機体のMS形態時より機動力は勝っている。慎重に近付き、強気で攻めよう。

ビームライフルは性能・攻撃力共に高く、積極的に接射を狙っていける。一方のクレイバズーカは攻撃力&連携力が低いが、射撃範囲が広いのでじっくり戦闘のリズムをコントロールできるぞ。格闘の中では、抜刀無しで出せる上にモーションも素早い空中ダッシュ格闘がオススメだ。

リック・ディアスの立ち回り方



使い勝手はあまり良くないが、威力の高い格闘コンボ。チャンスが来たら狙っていこう。



攻めるのが好きなプレイヤーならば、ビームピストルの腕を磨くといいだろう。

地上での行動が素早いので、必然的に地上戦を担当することが多い。逆に空中では、射撃性能が高いので攻めるときは問題無いが、機体が大きい&機動力が低いので、回避能力が低いことに注意しよう。一応クレイバズーカ選択時は、接射時の爆風で自らダウンして安全を買う方法がある。

ビームピストル選択時は僚機と連携を取りやすいが、クレイバズーカの性能やサブ射撃の判定&ダメージを考えると、現時点ではクレイバズーカの方が使いやすいといえるだろう。

チーム別攻略（エゥーゴ）

Zガンダム（ハイメガランチャー）&ネモ



コストデータ	
Zガンダム	コスト375（1機落ち可能）
ネモ	コスト200（1機落ち可能）

チームの方針

このチームはZガンダムの圧倒的な攻撃力がウリ。とはいえ、攻撃の要であるハイパーメガランチャー（以下ハイメガ）は発射後に膨大なスキがある。また、この武器は逃げながらの射撃が難しく、Zガンダムが早々と撃破されてしまったときなど、戦況がどうしても後手になってしまう。

それらのフォローをしていくのがネモの役割だ。ネモにも特殊格闘を絡めた高威力コンボがあるが、このチームでは無理に狙う必要は無い。ハイメガの射出前後を敵に狙わせないようにしたり、ハイメガヒット時に追撃を狙うなど、終始Zガンダムのフォロー役として行動していこう。

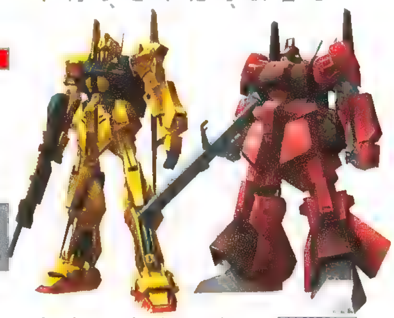
戦術面での注意点は、HCゲージがたまりにくい組み合わせであること。Zガンダムは敵撃破に集中しているため、ネモがHCゲージを意識した行動を取る必要がある。ハイメガがヒットする瞬間にできるだけその敵をロックしたり、Zガンダムを攻撃した敵に対して積極的にインターセプトを狙ったりするといい。



敵撃破を一身に担うZガンダムの役割も大事だが、安定した勝率はネモが導くといっていい。

チーム別攻略（エゥーゴ）

百式&リック・ディアス



コストデータ	
百式	コスト310（1機落ち可能）
リック・ディアス	コスト250（1機落ち可能）

チームの方針

両機共に2種類の武器を選択できるため、厳密にいうとこのチームには四つの組み合わせがあるが、攻めや守りのセオリーに大きな変化は無い。

ただ、一つ極端な話をすると、両機共にクレイバズーカを選んだ場合は射撃によるコンビネーションがあまり発生しない。インターセプトで主にHCゲージを増やすことになるので、ほかの組み合わせとは戦略を変える必要がある。また、滅多に無いことだが、十字砲火に近い陣形で同時にクレイバズーカを撃ったときなどに、百式の散弾でリック・ディアスのバズーカ弾が破壊されてしまうことがある。せっかくのチャンスを無駄にしないように注意しよう。

どちらも可変機体ではないため、お互いが離れて戦っていては安定した勝利を期待できない。百式が前線に出る&空中戦を担当する、リック・ディアスが百式をフォローする（コンビネーションやインターセプトを狙う）&地上戦に回る……というのが、チームの基本的な方針だろう。



百式とリック・ディアスは、チームワークがとても大切な組み合わせといえる。

Z事典

砲撃（ハイメガランチャー）の性質：かなり高い誘導性があり、敵がMA形態でもヒットしやすい。ただし、地上[illegible]シュには誘導しないことに注意。回避されるようなら使用を控えよう。

リック・ディアス補足：空中戦で空中ダッシュ格闘を出すと相手の上から切り込むため、うまく使うと相手のサーチから消えることができる。奇策として使ってみよう。

チーム別攻略（エゥーゴ）

ガンダムMk-Ⅱ(ビームライフル) & ガンダムMk-Ⅱ(ハイパーバズーカ)



コストデータ
ガンダムMk-Ⅱ …… [illegible]

チームの方針

まず注意しなければならないのが、両機共に可変機体ではないということ。2機が離れて行動するのは厳禁だ。また、耐久力の低い方が後衛に回るようにし、撃墜されるタイミングをなるべくそろえることも重要。特に敵が可変機体同士の組み合わせのときに味方2機が離れた状態で1機撃墜されてしまうと、復活した瞬間に集中攻撃を受け、一気に決着を付けられてしまうので十分注意しよう。

そのほか、敵の可変機体が逃げた場合に無理に追い掛けてしまうと、僚機もしくは自機が孤立してしまう場合がある。どんなに瀕死状態の敵機が居たとしても、僚機が孤立しかねない状況では「追わない」ということが鉄則だ。

チームの戦略として狙っていくべきは、常に2対1の状況を作り出すということ。そのためには、敵機をダウンさせると手っ取り早い。この役割を果たすのがハイパーバズーカで、そのチャンスを作る&フォローするのがビームライフルの役割となる。


ハイパーバズーカで敵からダウンを奪ったら、即座に標的を変更。常に2対1の状況を作れ！

ガンダムMk-Ⅱ(ビームライフル)の立ち回り方


僚機と共に、敵をダブルロックオンすることが最優先。基本的に僚機ありきで行動しよう。


ハイパーバズーカの僚機を先に撃墜されると不利。状況によっては前衛に出て援護しよう。

常に僚機に合わせて行動していくのが基本。遠距離では、自機の近くに居る僚機に当たらないようにビームライフルを連射しよう。中距離まで敵に接近した場合は、僚機とダブルロックオンをかけることを心掛け、敵機の注意を引き付けるようにバルカンや射撃で攻撃。敵のスキを突いて僚機がダウンを奪ったら即座にもう1機にロックオンを切り替え、2対1の状況を作り出そう。ただし、僚機のロックオンが来ない場合は僚機が起き攻めに移行したと判断し、そのフォローに回ること。

ガンダムMk-Ⅱ(ハイパーバズーカ)の立ち回り方


ハイパーバズーカの散弾が届く間合いと、バルカンが届く間合いはほぼ同じである。


武器の性質上、遠距離戦が苦手なので、先に撃墜されてはいけない。状況によって後衛へ回ろう。

遠～中距離までは攻撃を一切行なわずに、敵に近付くことだけを考えよう。ハイパーバズーカの散弾が届く間合いまで接近したら、敵の横移動を散弾で抑制し、絶えずバルカンでけん制。近距離戦では安易な射撃は控え、バルカンで攻撃するのが基本だ。僚機と共に敵をダブルロックオンしたら、積極的に空中からの接射や前方ステップからのバズーカを狙っていこう。うまくダウンを奪えたら、即座にもう一機をサーチ。敵機が逃げる場合は追い掛けず、素早く起き攻めに切り替えよう。

チーム別攻略（ティターンズ）

ジ・オ & ハイザック



コストデータ
ジ・オ …………コスト375（1機落ち可能）
ハイザック …………コスト186（1機落ち可能）

チームの方針

終始狙っていくのはジ・オの格闘。これを決めずしての勝利は無いに等しい。では、いかにしてジ・オの格闘を当てるか？ 最も格闘が決まりやすい瞬間というのは、敵機が射撃などによる迎撃行動を取れない状況。だが、いちいち弾切れを待つわけにもいかない。となると、狙っていくべきは敵機がこちらをサーチしていない状態。そのためにはハイザックが敵機の注意を引き付けることが絶対条件となる。

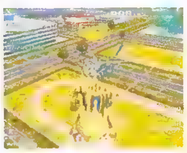
以上の作戦を実行するため、戦闘開始から2機固まって行動しよう。ハイザックは機動力が低いので、ジ・オは常に僚機の位置を確認する必要がある。中距離からはハイザックが前衛に出て敵の注意を引き付け、できるだけジ・オを見ている敵機を攻撃しよう。逆に自分にサーチが集まった場合は、ジ・オの居る方向に移動しながら回避に専念すること。

撃墜される順番はハイザック→ジ・オ→ジ・オが理想。ハイザックが撃墜された後、ジ・オはハイザックを狙っている敵を最優先に攻めよう。


一度のジャンプで格闘を狙える間合い内に入ったら、抜刀状態を維持しておこう。

ジ・オの立ち回り方


敵の背後から攻撃できれば、とっさに振り向き撃ちで迎撃されても、ジ・オ側が有利だ。


空中ダッシュ格闘がヒットしたらビームライフルで追撃して、もう一機を狙っていこう。

存在自体がプレッシャーとなるジ・オには、自然と敵からのロックオンが集まる。狙いはこちらを見ていない敵機への格闘なのだが、敵2機がこちらを見ている状況は少なくない。このような場合は後ろステップをメインに距離を取り、敵2機を視界に入れよう。ステップ中に射撃された場合は落ち着いてガードすること。基本的に1回のジャンプで格闘が届く間合いをキープし、チャンスを待つといい。うまく僚機にサーチを移した敵機には背後から空中ダッシュ格闘を狙い、ダウンを奪え！

ハイザックの立ち回り方


相手が徹底してジ・オを狙ってくるような場合は、ハイザックにも大胆な行動が要求される。


自分が敵に狙われている状況では、僚機のジ・オに近付くことだけを考えて行動しよう。

ハイザックの主な役割は、ジ・オが格闘を決めるチャンスを作ること。敵機の注意をどれだけ引き付けられるかが、腕の見せどころだ。

序盤は2機固まって行動し、自機が孤立するのを防ごう。ある程度接近できたら僚機を狙っている敵機を徹底して狙い、僚機がフリーになるように動くといい。敵2機から狙われたときは回避に専念し、援護を待つ。ピンチのときは常に僚機の居る方へ逃げること。1機撃墜された後も、ヘタに逃げるより僚機に近付く方がいい結果が出やすいぞ。

Z事典
ガンダムMk-Ⅱ補足：バルカンが一定時間内に7発ヒットすると相手はよろける[illegible]4～5発ずつ出し、相手が硬直したときのみ6発出し切ろう。ヒット数を把握できれば追撃も可能。
ジ・オ&ハイザック補足：逃げている敵機やこちらを見ている敵機に対しては、無[illegible]撃を仕掛けないことが重要。徹底して僚機を狙っている敵機に対して攻撃を仕掛けよう。

チーム別攻略（ティターンズ）

ガブスレイ & メッサーラ



コストデータ
ガブスレイ……コスト310（1機落ち可能）
メッサーラ……コスト275（1機落ち可能）

チームの方針

このチームは、お互いの位置取りがとても重要になってくる。理想は十字砲火の陣形で、メッサーラの方が少し遠めに居る状態だ。ただ、常にこの状態を維持するのは難しいので、せめて十字砲火に近い形で位置取りをして、両機体が敵の視界に入らないようにしよう。こうすることによって、メッサーラの豊富な火力と、ガブスレイの強力な接近戦が活きてくるはずだ。

メッサーラは僚機をフォローする能力（特にインターセプト）が低いので、ある程度戦いの流れを読む必要がある。一方のガブスレイは、接近戦の苦手なメッサーラを守りながら戦うことが多くなりやすい。お互いに移動のスピードは速くないので、僚機の援護を期待し過ぎないように。

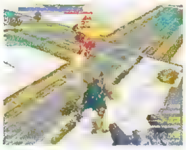
このチームは、敵をじっくり倒す戦法が向いている機体の組み合わせであるため、長期戦になりやすい。無理の無い戦いを心掛け、常にレーダーを見たり、声を掛け合うなどして、得意な距離&フォーメーションを維持していこう。


メッサーラのミサイルランチャーを空中で避けさせるように戦えば、勝利を呼び込みやすいぞ。

ガブスレイの立ち回り方

こちらから仕掛けるのは、なるべく僚機のフォローが期待できそうなときに絞っていこう。相手が空中に飛んで、メッサーラがミサイルを撃ってくれているときなどが、その代表例だ。

自軍が不利なときは、こちらから仕掛けなければならないときもあるが、変形で距離を取って仕切り直すのも手。格闘や射撃で振り向き撃ちによる反撃を誘い、そこにミサイルランチャーが決まると、HCゲージが一気にたまる。これを意図的に狙えれば敵にプレッシャーを与えられるはずだ。


ミサイルランチャーで追い詰められた敵にサブ射撃→メイン射撃。敵はかなり苦しいはずだ。

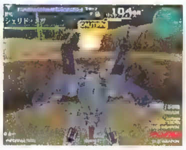

敵に無視されるようならば、格闘を使って強引にこちらへ注意を引き付けよう。

メッサーラの立ち回り方

接近戦が苦手なため、敵2機に集中して狙われないように距離には注意。もし接近されても、安易なステップ射撃は避け、歩きで冷静に距離を離すほか、射撃方向をずらしたメガ粒子砲（※欄外参照）、対空用のミサイルランチャーを狙おう。

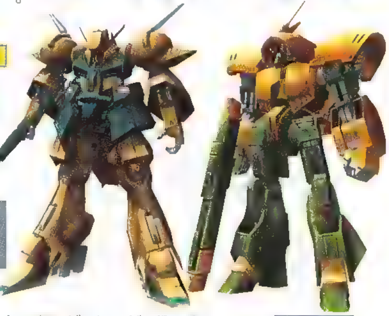
僚機が狙われ始めたら、変形からのミサイルランチャーや、射撃方向をずらしたメガ粒子砲で敵を威圧。ミサイルランチャーはターゲットが飛び立ったときに使うのが効果的だが、敵の行動を制限するための布石程度に考えておこう。


距離を取る際に、ステップを多用するのは禁物。歩きで安全なゾーンを確保しよう。


ミサイルランチャーがフルヒットしたときのダメージ&ゲージ増加量は、ハンパじゃない。

チーム別攻略（ティターンズ）

ガブスレイ & アッシマー



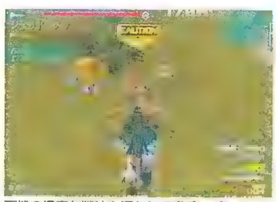
コストデータ
ガブスレイ……コスト375（1機落ち可能）
アッシマー……コスト275（1機落ち可能）

チームの方針

アッシマーは、MSの身長より少し上くらいの高さから変形射撃を狙って、地上に居る敵を空中へおびき寄せるのが得意。ビームを外した場合に敵が追い掛けてくるだろうが、変形時の性能が高いため、あっさり着地を狙われたりはしないだろう。それどころか、僚機の近くまで折り返して戻ってこられることも多い。

一方のガブスレイは接近戦や空中戦に強く、攻撃的な戦法に長けている。武装の性能上、逃げようとする敵を追うよりは、近くの敵を狙っていく方が得意だろう。

以上のことから、アッシマーが空中へ敵を誘い、敵が飛んだら空中戦に強いガブスレイが撃ち落とすor着地を狙う、という作戦が有効。アッシマーがある程度射撃を当てれば2対1の状況が自然に出来上がり、コンビネーションでHCゲージもたまりやすい。地上～低空をガブスレイが担当し、低空以上をアッシマーが担当する感じが理想だ。お互い攻めも守りもこなせるので、信頼し合って自由に戦おう。


両機の得意な戦法を活かして相手にプレッシャーをかけていけば、チャンスをものできる。

ガブスレイの立ち回り方

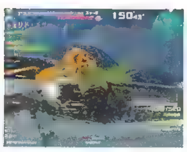
MA形態時・MS形態時ともにブースト効率が良い方ではないので、敵と同時に飛び立った場合は接射を狙いにいくか、一度着地してから相手の着地を狙いにいこう。相手の着地を狙う際は、相手が着地しなかったときのことを考えてサブ射撃を撃っておくといい。サブ射撃が当たった場合はそのままメイン射撃が連続ヒットし、外した場合でもターゲットはすぐに着地できないぞ。ブースト残量が勝っている場合も、ある程度距離を詰めてから攻撃後に着地しやすいサブ射撃を使っていこう。


ガブスレイは射角・格闘性能が優れているので、ブースト残量で勝っているときは常に有利だ。


敵を追い詰めるときに重宝するサブ射撃は、いろいろな局面で使える攻撃といえる。

アッシマーの立ち回り方

ガブスレイとは違って、アッシマーは変形時のブースト効率が良く小回りも効くので、変形をどんどん使っていこう（逆にMS形態時のブースト効率は悪い）。特に使っていきたいのは、変形解除後に出せる速いビーム（以下解除ビーム）。空中で「変形時のビーム→敵をくぐる→解除ビーム」といった連係を狙っていくといい。攻撃力が高いので、ターゲットにしっかり当てていれば、もう1機の敵に撃たれても大きな事故につながることが少ないぞ。チャンスを見付けたらしっかり当てていこう。


弾切れの状態で敵を追うシチュエーションでは、空中ダッシュ格闘を使っていくといい。


変形時のビームライフルは、アッシマーの主力武器といっても過言ではない。どんどん使え！

ハンブラビの立ち回り方

可変機体であるハンブラビは、機動力が高い。まずはMS形態からMA形態へ変形し、その機動力を活かして敵からのロックオンを引き付けよう。こうすることで、僚機のガンダムMk-Ⅱが敵からダウンを奪いやすくなってくる。また、自軍が不利なときにも、変形からの射撃で道を切り開いていくといい結果につながりやすいぞ。

そのほかでは、空中ダッシュ格闘や空中特殊格闘を使って敵を奇襲するのもなかなか強い。ただし、使い方が少し難しいので要練習だ。



とにかく敵を分断したい。ロックオンされていないときは、自分が敵を転倒させる番だ。



空中特殊格闘はとても便利。持ち替え動作が無いので、敵に行動を悟られにくいぞ。

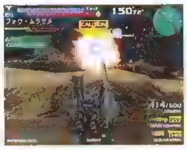
ガンダムMk-Ⅱの立ち回り方

メイン射撃のリロードがいつでも交換可能なカートリッジ式なので、あまり弾切れを気にする必要は無い。味方が敵を引き付けてくれているうちに、確実に敵へ弾を当てるように努めよう。

この機体は機動力が可変機体に比べて劣っているので、どうしても距離を詰められないときがある。そのような状況で射撃を当てられなさそうなときは、空中ダッシュ格闘でダウンを狙うのも有効だ。また、空中格闘を当てた後は、弾が無い場合を除いて射撃を行なった方がいいぞ。



前衛にハンブラビを置いて、自分は展開をよく見極めよう。援護射撃を撃つのもいいぞ。



敵にスキを見せたらすぐさま攻撃。ロックオンされていないときなどは思いっ切り突っ込もう。

ハンブラビの立ち回り方

まず最初に自分が敵からのロックオンを引き付けていくのが基本。変形で近付いて、横に逸れていくだけでもいい。こうすることで、ギャプランが中距離で性能を発揮できる。敵に近い状態で不利なときは、変形で距離を離そう。ギャプランを生かすように立ち回れば、いい結果が出るはずだ。

ギャプランが狙われているときは、空中ダッシュ格闘でこまめにダウンを狙っていこう。サブ射撃も織り交ぜていけば、敵にプレッシャーを与えられ、よりいっそう攻め展開しやすくなるぞ。



まずは機動力を活かして敵に突っ込む。敵2体からのロックオンを引き付けて、援護を待とう。



空中ダッシュ格闘の突進力はすさまじい。判定も強いので、射撃に織り交ぜていこう。

ギャプランの立ち回り方

基本的な役割は、ハンブラビが狙っている敵をサーチして攻撃を合わせたり、かわしたところを変形からの射撃で狙ったりすること。ただし、この戦法に頼り過ぎるとハンブラビが前線に1機で居ることが多くなり、負担が増えてしまう。MS形態で十字砲火を狙ったり、変形からの射撃をちらつかせて敵のロックオンを引き付けることも大切だ。空中ダブルビーム→変形といったフェイントも駆使し、「無視していいのか？　見てなければいけないのか？」と、敵の判断を揺さ振っていこう。



敵からの反撃を気にせず、空中から味方を援護する。この空中ダブルビーム砲から……、

変型につないでいこう。かなりの低空でも変形できるので、フェイントとしても使えるぞ。

チーム別攻略（ティターンズ）

ハンブラビ（海へビ）&ガンダムMk-Ⅱ（ハイパーバズーカ）



コストデータ
ハンブラビ……[illegible]
ガンダムMk-Ⅱ……コスト295（[illegible]）

チームの方針

このチームは、お互いダウンを奪える武器を有しているのが特徴。そこで有効になってくる戦術は、ダウンを奪える武器による「敵の分断」だ。理想は、敵1体をダウンさせて、もう1体の敵を二人で攻撃すること。最初にダウンさせた敵が起き上がったところにはもう一体の敵が転倒している、というような2対1の状況を常に作り出すのがよい。

両機体のダウンを奪える攻撃中で、使いやすいものを紹介しよう。まずハンブラビは、空中ダッシュ格闘、サブ射撃、空中特殊格闘。これらに加えて、空中を飛んでいる敵には空中格闘が使いやすいぞ。一方のガンダムMk-Ⅱは、メイン射撃、空中ダッシュ格闘が使いやすい。そのほか、空中格闘からのコンボでダウンを狙っていくのも有効だ。

このチームは一発で大ダメージを与えることよりも、こまめにダウンを奪っていくことを優先させた方がいい。ダウンを奪うことは対戦の流れをつかむことにつながるので、安定した勝利が見込めるぞ。



格闘武器の海へビも、サブ射撃はビーム。スキが小さい上にダウンも奪える重要な攻撃だ。

チーム別攻略（ティターンズ）

ハンブラビ（腕部ビーム砲）&ギャプラン



コストデータ
ハンブラビ……コスト300（1機落ち可能）
ギャプラン……コスト275（1機落ち可能）

チームの方針

ハンブラビ（腕部ビーム砲）とギャプランは、互いにビーム兵器を主力とする機体。しかも、ビーム兵器ながら転倒を奪える性能を持っており、両機体とも機動力が高い。似たような性能を持つこのコンビは、こちらの狙いどころを相手に絞らせない戦い方を組み立てやすいといえよう。

地上に居る敵はMS形態で撃ち落とし、空中に飛んだ敵は変形からの射撃で撃ち落とす……というのが基本的な攻め方だ。両機体とも機動力が高いことから、十字砲火も狙いやすい。十字砲火以外にも、攻撃のバリエーションをいろいろと模索してみよう。

敵の居る位置周辺にたどり着くまでは慎重に近付き、近距離戦になったら機動力を活かして大きく動くことを意識しよう。中～近距離に居る敵は、ハンブラビならダッシュ格闘、ギャプランなら変形からの射撃で攻撃していくのがいい。両機で連携すれば、一気に大ダメージを与えていけるぞ。残り耐久力が半分ぐらいの敵は一気に仕留めろ！



1回のコンビネーションで敵の耐久力を半分減らすことも簡単だ。一気に敵をたたけ！

Z 豆知識
ハンブラビ&ガンダムMk-Ⅱ補足：海へビは直接当てていくのが難しい。[illegible]
ハンブラビ&ギャプラン補足：ギャプランのビーム砲は16発と弾数が多いが、意外と弾[illegible]



闇雲に前に出ても、命を削るだけ……

パイロットマニュアル ～実戦編～

今回のこのコーナーでは、実戦で敵を攻撃する上で覚えておくべき知識や戦術などを紹介する。接近戦に持ち込むまでの戦法や、接近戦になったときの戦法、1対1状況での駆け引きの構図など、覚えるべきことは山積みだぞ。

Text：モミィ@mommy's

攻撃が確定する場面

自分の攻撃が確実に当たる一般的な場面は、相手が着地やステップをした後、攻撃した後に生まれる硬直時間。しかし、これらは相手がその場で停止、もしくは普通に歩いている限り生まれることの無い硬直時間である。つまり、1対1の状況下で相手の攻撃を見てから対処できるようであれば、理論上は攻撃に当たる要素はどこにも無い。

しかし、至近距離では回避不可能な攻撃や、人間の反応速度では見てからの回避が間に合わない距離が存在していることは確か。となると、1対1の状況下において「その距離」に近付くまでは、確実にヒットする攻撃手段は無いということになる。

接近するときに生じるリスクを覚える

では、中距離から攻撃が確実にヒットする距離まで接近するための方法を見てみよう。

まず、歩きはリスクこそほとんど無いものの、距離を詰めるには時間がかかり過ぎる上に簡単に距離を離されてしまう。かといって、移動速度の速いステップは、中距離から安易に使用すると射撃の的になってしまう。空中ダッシュや変形などで直線的な射撃を避けながら間合いを詰めることもできるが、必ず着地という硬直が付いて回る……。

以上のように、中距離からの接近手段には常にリスクが伴うのである。2対1や機体性能差がある状況以外では、意味の無い接近はリスクを負うだけでしかないのだ。

状況別に見る、攻める意味がある場面

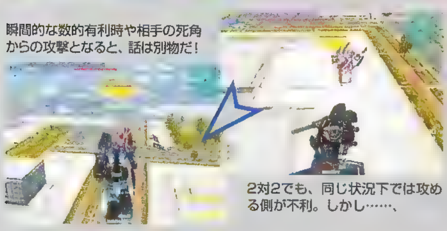
■1対1に近い状況



与えるダメージが、くらうダメージより勝っていると思ったとき！

至近距離以外では攻撃側が不利。それでも攻める意味があるのは……、

■2対2に近い状況



瞬間的な数的有利時や相手の死角からの攻撃となると、話は別物だ！

2対2でも、同じ状況下では攻める側が不利。しかし……、

STEP 1 近距離戦に持ち込むまでのセオリー

遠距離～中距離

作戦開始直後などの遠距離では前ステップをしても、敵からの射撃のほとんどを見てから回避できるため、比較的安全に中距離までは接近可能。ただし、敵機がいきなり突撃してくる可能性もあるので、中距離までは僚機とある程度固まって行動しよう。

ジャンプや変形などでも接近可能だが、一部の武器がステップ以外の行動に対して極端に高い追尾性能を発揮するため危険。逆をいえば、ステップしていれば追尾されないということ。覚えておこう。



ハイパーメガランチャーを装備したZガンダムが相手のときは、特に開幕のジャンプが危険！

中距離～近距離

この距離から必要になってくるのが僚機であり、チームとしての戦略。敵チームの作戦や陣形に応じて、こちらも狙いを切り替えていこう。

左のカコミにある、中距離戦での大まかな陣形パターンを見てほしい。基本的に最初はAの形。ここからは横移動をメインにけん制射撃などを撃ち、敵チームの動きを観察。敵チームがそのまま攻め込んできた場合は、少しずつ後退しながら迎え撃とう。

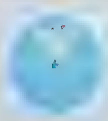
敵が固まって攻めてこない場合は、Cの十字砲火を狙う。これにより、中距離からのけん制射撃が当たる（敵機がミスする）ことが多くなる。

そのまま敵が固まって行動していた場合は十字砲火を続ければいいが、これを嫌って敵がこちらの1機に的を絞って攻めてきた場合はFの形になる。敵に囲まれる前に狙われた側が僚機に近付かなければ、一気にたたみ掛けられる恐れがあるので注意しよう。

敵機が個々に行動して1対1の状況を作ろうとすると、Bの形になる。この場合は近距離戦になる前にどちらかが敵機を無視し、素早く僚機の援護に向かうことで、有利なEの形に持っていけるぞ。基本的には機動力の高い方がこの役割を果たすといい。

逆に敵が先にDの十字砲火を狙ってきた場合は、素早く敵1機に的を絞って攻め込み、Eの形を作ろう。一度Bの形に持ち込んでEの形に移行するのもありだ。どちらにせよ、最終的な理想はEの形で接近戦に持ち込むこと。そのためには素早い状況判断と行動が求められる。敵側の行動が早かった場合には、こちらの不利なFの形に持ち込まれる。

このような中距離戦の駆け引きを経て、接近戦に移行する。どちらが有利な状況で接近戦になるかは、チームとしての行動と判断の早さで決まるといっても過言ではない。



A

両軍共に様子見の状態。作戦開始直後や仕切り直し時にこの形になりやすい。



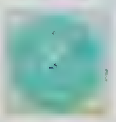
B

各機体が1対1の状態。ワザとこの形にする戦術もあるが、あまり望ましくない。



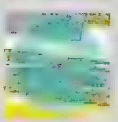
C

十字砲火。敵軍が固まって攻めてこない場合は、意図的にこの形を作ろう。



D

敵軍に十字砲火されている状態。不利な状況なので素早く陣形を変えよう。



E

2対1の状態で、一番理想の形がコレ。この状態が長ければ長いほど有利だ。



F

1対2の状態。素早く僚機側に移動しなければ、撃墜されかねないぞ。

STEP 2 近距離戦になった場合のセオリー

混戦時の狙いを知る

混戦時に意識すべきことは、こちらを見ていない敵機、もしくは僚機の見ている敵機を狙うこと、逃げる敵は絶対に追わないこと、1対1の状況は極力避けること……の三つ。

接近戦においても、敵機の背後を取ったり至近距離まで接近しなければ、後手有利の構図は変わらない。このような状況で無理に1対1の戦いを挑んで迎撃されるよりは、こちらを見ていない敵機を狙うか、2対1の有利な条件下で攻撃を仕掛ける方がより確実にダメージを奪えるぞ。

混戦でうまく敵機からダウンを奪えたら、素早くもう1機の敵に狙いを切り替え、2対1の状況を維持しよう。敵がこの状況を嫌がって変形などで後退しても、無理に追い掛けてはならない。いくら2対1の状況を作っても、無理に逃げる相手を追い掛けてしまうと、捕まえるまでの間にもう1機から思わぬダメージを受ける場合があるからだ。

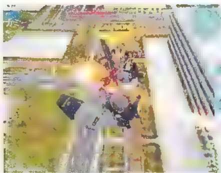


攻撃意思の無い敵機は放置して、置き去りにされたもう1体の敵機を素早く撃墜せよ！

敵機が2機共逃げた場合は、僚機に指示を出し、1機を徹底的に追おう。敵2機が同じ方向に逃げた場合は、一度こちらも陣形を整えるといい。

1対1状況での駆け引きの構図

基本的に後手有利な以上、自ら1対1の状況を作るのは控えたい。しかし、機体性能で大きく勝っているときや、作戦の一つとして1対1の状況になるときは少なくない。こういう状況になったときのために、以下に1対1の状況でどのような駆け引きが行なわれるかをまとめてみた。ぜひとも参考にしてほしい。



横移動による回避は強力だが、これだけ密着して弾を撃たれた場合は回避不可能。



空中格闘の間合い内で敵機の射撃を横移動で回避すれば、ジャンプ格闘が確定する。



上の写真のように近い距離でも、横移動で射撃を回避することができる。

■地対地の駆け引き

双方共、通常射撃を避けられる横移動がメインの選択肢。横移動に対して射撃を行なうとジャンプ格闘などで反撃を受けるため、先撃ちは厳禁だ（ステップの硬直に対しては、射撃を合わせてもリスクが低い）。横移動に有効な攻撃は、接射や追尾性能の高い格闘などだが、接近するための行動には射撃、格闘にはステップが対の選択肢となる。



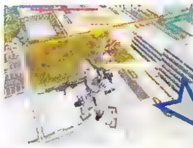
攻撃判定の大きな実弾兵器は、横移動で回避できる距離がそのほかに比べて遠い。



ステップで敵の移動射撃を回避しても、確定反撃が無く、事態が好転しない。

■空対空の駆け引き

移動性能により駆け引きが多少変化する。ブーストに限りがある以上、残量が多い方が空中戦において絶対的に有利だ。常に敵機より残量が多い状況を作り、距離を置こう。敵機の着地前に急接近し、着地硬直に確定攻撃を入れていくことが基本。また、空中ダッシュはステップと違って追尾性能の高い攻撃を回避困難だが、硬直は無い。



見てから迎撃したのでは間に合わない距離での空中格闘は、非常に強力だ。



空中で一定距離を保っていれば、相手の攻撃をくらう要素は無いといえる。

■地対空の駆け引き

地対地・空対空同様に、地上側も空中側も基本の選択肢は横移動。有利なのは斜めダッシュや、上下の移動ができる空中側だ。有利な条件下で密着射撃を行なえるという面でも、空中側は大きなアドバンテージを持っているといえる。一方の地上側は安易な前後ステップをするよりも、早めのジャンプから有利な空中戦に移行したい。



空中からの距離調整に対し、地上側はリスクを負わなければ対抗できる手段が無い。



地対空の状況でも、基本は同じ。ジャンプ格闘が届くなら反撃確定だ。

ガンダムワールドガイダンス

ガンダム関連グッズを紹介し、ガンダムワールドにもっと浸ってしまおうというこのコーナー。今月は大熱狂のうちにエンディングを迎えた「機動戦士ガンダムSEED」から、超豪華アーティストを一挙に収録して大ヒット中のアルバムをご紹介！



機動戦士ガンダムSEED　COMPLETE BEST
ソニーミュージック／AICL1489-1490
発売中（～12/31までの期間限定生産）
¥3,990（tax in）

1. INVOKE／T.M. Revolution
2. あんなに一緒だったのに／see-saw
3. moment／Vivian or Kazuma
4. Believe／玉置成美
5. RIVER／石井竜也
6. Realize／玉置成美
7. FIND THE WAY／中島美嘉
8. Meteor -ミーティア-／T.M. Revolution
9. INVOKE (phase shift armoured version)／T.M. Revolution
10. moment (B4 ZA BEAT Remix)／Vivian or Kazuma
11. Believe (FREEDOM G CONTROL MIX)／玉置成美
12. RIVER (remix)／石井竜也
13. Realize (remix)／玉置成美

この秋、大人気・大絶賛のうちに幕を閉じた「機動戦士ガンダムSEED」。さまざまなアーティストが手掛けたオープニング＆エンディング曲の数々を一挙に収録したのがこの作品。T.M.レボリューション、see-saw、Vivian or Kazuma、石井竜也、そして中島美嘉といった超豪華なアーティストに加え、後半のOPナンバー2曲を歌った玉置成美という期待のニューアーティストも誕生。常にヒットチャートの上位を賑わせた。このCDはリミックスや未発表バージョン、挿入歌までも1枚で聞けてしまう最高の1枚になっている。しかもDVDとして全OP&EDのノンテロップバージョンも収録。まさに至れり尽くせり！　12月末までの期間限定生産なので、見付けたら即買いだ!!

ついに登場2nd avenue! 大通りへご案内!!

ee'MALL 2nd avenue™

Produced by Yoshihiko Ota

イーイーモールセカンドアベニュー
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：デジタルショッピングシミュレーション
■操作方法：2ボタン+ダイヤル+タッチパネル
■発 売 日：2003年12月発売予定
■使用基板：―

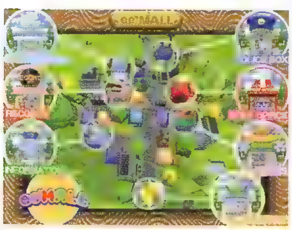
『ee'MALL 2nd avenue』が新登場！ 『ポップンミュージック10』はもちろん、ついにギタドラにも対応!! これまで『ee'MALL』に触れなかった人も、今回の記事には注目！

Text：閃屋

待望の2作目が登場！

楽曲を入手したり、全国のプレイヤーにメッセージやプレゼントを送ることができる『ee'MALL』。その第二弾として、『ee'MALL 2nd avenue』（以下ee'MALL 2nd）が、さらなる新機能を搭載して登場する。

『ee'MALL 2nd』で注目なのが、『GUITARFREAKS 10thMIX』（以下ギター10th）、『drummania 9thMIX』（以下ドラム9th）に対応が開始されたこと。『ポップン』以外のタイトルもついに対応が始まったという意味では、今後ほかのタイトルの対応にも期待がかかるよね！



これは以前の『ee'MALL』の街の様子。入れるショップは合計七個だったが、『ee'MALL 2nd』ではお店が充実、さらに増える予定！

これまで『ee'MALL』に触れることなく見過ごしてきた人も、e-AMUSEMENT対応のゲームで遊んでいるなら、他人事じゃないぞ！ 今から街の歩き方を予習しておけば、いずれ役に立つ日が来るかもしれないのだ。







pop'n music 10





ee'MALLおさらい

e-AMUSMENTに対応したゲームを、カードを使用して遊ぶことでポイントがたまる。たまったポイントを『ee'MALL』内の施設で利用すると、さまざまな特典が受けられる。現在稼働中の『ee'MALL』では、以下の七つの施設が運営中だ。

INFORMATION CENTER
KONAMI IDの登録や、個人情報の閲覧などができる。『ee'MALL』の情報センター的役割を持つ。

RECORDS SHOP
ポイントを使って、ポップンの楽曲を入手できる。

GOODS SHOP
マイキャラが設定でき、ポイントを使ってグッズを入手し、マイキャラに着せ替えができる。

AMUSEMENT SHOP
ミニゲームが遊べ、『ee'MALL』内で使用できるポイントを増やすことができる。

POST OFFICE
KONAMI IDを持つプレイヤーとのメッセージのやり取りや、曲やグッズを送れる。

POLICE BOX
レアグッズなどの落とし物が届けられている。運がよければ入手できる。

RESTAURANT
時間によってはさまざまなイベントが発生する。

2nd avenueへようこそ！新しくなった街を覗いてみよう



準備中のショップにも期待が膨らむ

現状お見せできるモールの内容はマップの通りで、準備中となっているお店もたくさんある。まだ開店していないショップについては、続報が入り次第お知らせしていくので、期待してお待ちいただきたい！

新ショップがかなり増えている！

左の写真が『ee'MALL 2nd』のマップ。新しいモールの様子をよーく眺めてみると、建物がずいぶん増えているのが分かるよね。見慣れたショップの中に、何やら見慣れぬ不思議な看板も目に付く。これらがどういう施設なのか？　それは次回お伝えするので、アレコレ想像しながらもうちょっと待っててね!!

これまであったショップがPOWER UP!

外から見ただけじゃ分からないけど、既存のショップもパワーアップしているぞ。新しい楽曲を手に入れることができるRECORDSや、ミニゲームをプレイしてポイントをためることができるAMUSEMENTなど、おなじみの施設がよりパワーアップ！　AMUSEMENTでは、既存のミニゲームのほかに、新たなミニゲームが三つも追加されたのだ！

NEW!!

GF&dm楽曲を入手できるぞー!!



レコードショップに、ギタドラ楽曲が登場！遊べる選択肢がどんどん広がっていく！



入手した楽曲をギタドラでプレイ

今回はスゴイぞ！　新規楽曲を大量に追加

RECORDS

対応機種マークに注目

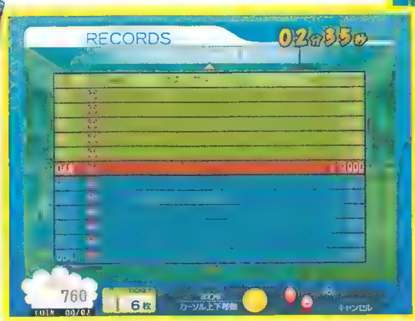
ポップンミュージック

ドラムマニア

ギターフリークス

既存のお店の中でも、大きくパワーアップしたのがこのRECORDS。聞いて驚け、ついにギタドラに対応したぞ！『ポップン』同様、『ギター10th』、『ドラム9th』では、ためたポイントを使って新しい楽曲を手に入れて遊べるぞ。ギタドラファンにはうれしい限りだネ！

『ee'MALL 2nd』が始まる当初、楽曲は、『ギター10th』、『ドラム9th』、『ポップン10』の3タイトルを合わせて20曲以上の追加収録曲が用意される。もちろん、時間を追って新しい楽曲が増やされていくぞ。





ショップの店員も雰囲気が一新された、新しいRECORDS。遊びたい楽曲を、手持ちのポイントと交換して入手できる。



モールの中にキミの分身が現れる!!

プレイヤーの化身「MALLS」をカスタマイズ MALLS

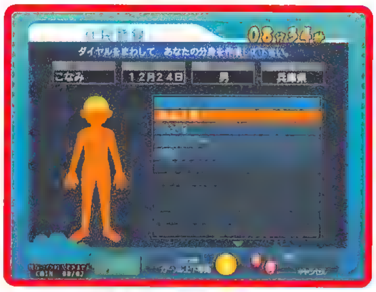
NEW!!

『ee'MALL 2nd』になって初めて登場するショップの一つがMALLS SHOP。その説明に入る前に、まずMALLSというものの説明から入ろう。MALLSとは、『ee'MALL 2nd』になって新しく登場するプレイヤーキャラのこと。

プレイヤーは、名前や性別のほか、さまざまなデータを登録して自分だけのMALLSを作ることができる。MALLSはプレイヤー同士の交流の場、メールなどに顔を出するから、自分らしさをMALLSでも表現したい。

そこで、MALLS SHOPが存在するというわけ。ここでは、MALLSのためのアイテムを入手したり、着せ替えができる。アイテムの種類はかなりの数に上るので、オリジナリティあふれるキミだけのMALLSを創り出せるよ。

MALLSがメールに登場！



最初の住民登録では、MALLSの基本となるデータを慎重に入力しよう。

プレイ開幕MALLSの住民登録

『ee'MALL 2nd』を最初にプレイするとき、だれもがMALLSの住民登録を行なうことになる。ここで、MALLSの名前や誕生日、性別、所属地域などのデータを入力。そして次に体の基本パーツ、髪型、目、口を決定すればオッケー！君の化身となるMALLSの誕生、『ee'MALL 2nd』の住人だ！

MALLS SHOPではこんなことができる

気分に合わせてチェンジできる コーディネイト・ルーム

気分に合わせてチェンジ



コーディネイト・ルームで

自分の化身だからこそ、より個性的でオリジナリティー溢れる存在にしたい。ポイントとアイテムを交換したら、自由に着せ替えして街を闊歩しよう！

好みのアイテムをゲットできる ドレス・ルーム

ドレス・ルームで

好みのアイテムをGET



MALLS SHOPへ行けば、ポイントを使って多種多様なアイテムを入手できる。

住民登録では3個所のパーツを設定したけど、ここでは、それに加えて服装や装飾品など合計13個所のアイテムを入手可能。

ミニゲームが増えてよりパワーアップ！
AMUSEMENT

ミニゲームの成績に応じてポイントが獲得できるAMUSEMENTも、パワーアップして登場。新しく3種類のミニゲームが追加されるぞ。既存のミニゲームでは、音楽シミュレーションゲームBEMANI内で、RECORDS内の最新楽曲をプレイしてポイントが稼げる点も見逃せない。ここでは最新ミニゲームの中から、二つを紹介するよ。

忍者のサバイバルアクション
忍者伝



刀で斬れ！

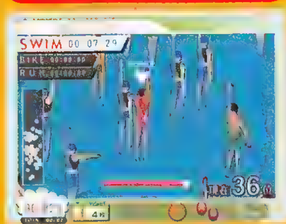
飛ばせ手裏剣

[illegible]

体力系ミニゲーム
鉄人レース

[illegible]

SWIM(水泳)



BIKE(自転車)



RUN(マラソン)



とにかくたたけ そして回せ!!

残るミニゲームは？

10月冒頭に東京池袋で開催されていた『ee'MALL 2nd』のロケテスト。その段階では、AMUSEMENTで実際に遊ぶことができた新しいミニゲームこれら二つだけだった。残る一つのミニゲームについても、続報が入り次第本ページにて紹介していく予定！

来月の『ee'MALL 2nd avenue』は？

ただ今準備中のショップを直撃！

来月号では、現在準備中のショップの内容にも切り込んで紹介していこう。発売日はしばらく先だが、それまで最新情報を追いかけて掲載していく予定！

来月の情報もお見逃しなくー！

まだ見ぬショップ大胆予想大会

現状のマップを見た編集・ライターが、ショップの内容や増えてほしいサービスを勝手に妄想(※以下、虚構だということをあらかじめご了承ください)。あなたはだれの意見に賛成かな？

霜電「映画館では全国一位プレイヤーのプレイ画像をダウンロードできるとか。トンカチの建物は『たのみこむ』みたいに、現物を作ってもらっちゃうとか？　等身大しゃもを作ってくれー!!」

あっくん「俺はどうしても『クイズマジックアカデミー』のシャロンを、自分好みに着せ替えたいんですよ！(必死)ポップンキャラの着せ替えができるなら、プレイ中のゲーム画面に反映してほしいな」

[illegible]「『DDREX』がe-AMUSEMENTに対応して、新曲ゲットできるともうウハウハっす」

柵太郎「準備中のお城では、バカ殿様のポップン女キャラ帯び回しゲームなんてのができるといいですね。筐体にダイヤルもついていることですし。もちろん、裸を出すのではなく水着程度に抑えて逆にエロイ、かなりエロエロ、みたいな(鼻血)」

赤男「『ポップンステージ』に対応するといいなー(笑)。後『モンスターゲートオンライン』で、新キャラが使えるようになるとうれしいですね」

ハメコ、「ギタドラも新曲が入手できるらしいけど、ポップンのようにほかのビーマニシリーズからの移植曲だと面白いかも。MEMORIESがたたきたいデスネ」

と、とにかく楽しみだね。



現状で準備中のショップは、和風、ギタドラ風、映画館風、トンカチをあしらった建物。

Impression
インプレッション

新たに加わった三つのコースにより、さらに遊びの幅が広がった本作。新しいモードとなる「匠モード」は、本物志向の走りで本作をプレイする人にとっては、たまらないものとなるだろう。取材でプレイしたときは、「バトルギア3」からの進化が感じられたね。

コースが三つ増えて、さらにパワーアップ！

BATTLE GEAR 3 Tuned
バトルギア3チューンド

バトルギア3Tuned
■メーカー：タイトー
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア＋ハンドブレーキ
■発 売 日：2003年12月
■使用基板：SYSTEM246
※画面は開発中のものです。製品版とは異なる場合があります。

年末に稼働開始が予定されている「バトルギア3Tuned」。今月は、AMショーで初公開となった新コースと、ロケテストで判明した新モードを中心に紹介していこう。

Text：するする☆

今回のロケテストで判明した新要素の中で、最も注目を浴びるのではないかと思われるのが、新しいゲームモードである「匠モード」だろう。

このモードでは、壁やガードレールなどとの接触を起こすと、接触の仕方に応じてペナルティータイムが加算される（接触の度合いが大きいほど多く加算される）。簡単に言えば、「接触＝大幅なタイムロス」ということだ！　これにより、今までタイムアタッカーたちの間では常識となっていた「ガードレールなどとの接触で減速して曲がっていく」というテクニックを使っても、速く走れなくなる。

ただし、これは匠モードに限った話。本作にもある通常の「タイムアタックモード」では、前述の接触を利用した走り方で好タイムをたたき出せる。本物志向の「匠モード」、ゲームっぽさが残る「タイムアタックモード」。BG3ガレージでは記録が別々に集計される予定なので、自分に合ったモードで最速を目指そう。

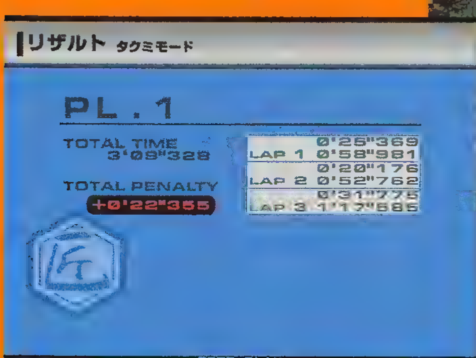
よりシビアな走りを追求せよ！

匠モード
TAKUMI MODE



より現実のドライビングに近付けるために追加された、「匠モード」。壁やガードレールにぶつからずに、いかに早く走り切れるかを追求していくこのモード が、再びタイムアタッカーを熱くさせる。

プレイ中にペナルティーとして加算されていったタイムは、いったんラップタイム横に表示されていく。そして、ゲーム終了時のリザルト画面でトータルペナルティータイムが加算され、匠モードとしてのトータルタイムが表示される。

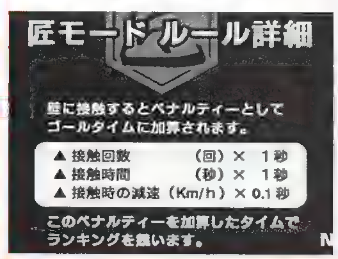




中級Bコースのダート部分。このような難しい場面では、車が何度か壁にぶつかることがあるだろう。しかし、それが小さいミスでも、衝突回数が多ければ、「匠モード」ではかなりのタイムロスに。かなりシビアなドライビングになりそう！

匠モードのルール

より実車に近い感覚でタイムアタックをするために追加されたこのモードでは、壁にぶつかるとペナルティータイムが加算される。タイムは、接触回数、接触時間、接触時の減速量に応じて加算されるようになっており、接触が多いほど、接触時間が長いほど、そして接触時の減速量が多いほど（衝撃が大きいほど）大きなタイムロスとなる。



ゲーム開始時に表示されるペナルティータイムの計算式。かなりシビア！

■ 新たに加わった3コース

コース名	種別	時間	特徴
初級B	周回コース	昼	壁に囲まれた、都会のハイスピードコース
中級B	周回コース	昼	ダートや凹凸がある、中級者向けのコース
弩級B	一本道	夕方	急激な勾配がある、タフな峠系コース

三つのコースは易しいレベルのものから、難しいレベルのものまで幅広くそろっている。新たに加わったコースは、名前の終わりに「B」と表記されているので、コース選択時はその点を覚えておこう。

今回は、スタート地点やチェックポイント、スピードチェックポイント、区間（色分けされた区間でラップタイムを計測する）といったデータと併せて、3コースのマップを掲載！ 順走のみの掲載だが、もちろん逆走もあるぞ。

初級、中級、弩級コースに異変が！

新コース紹介

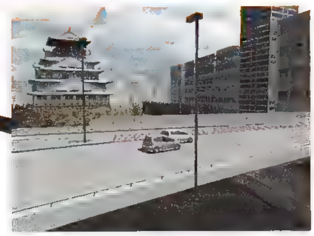
NEW COURSE INTRODUCTION

9月に行なわれたAMショーでは、新たに中級Bコースが存在することが確認されたが、その後さらに初級Bコース、弩級Bコースが加わった！ これで本作に登場するコースは、全部で10コースになったというわけだ（逆走を含めればそれ以上！）。ここでは、新たな3コースを紹介しよう。

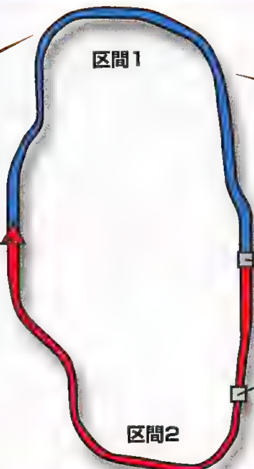
初級B（順走）



マップを見れば分かると思うが、決して気の抜けないコースレイアウト。ライン取りは難しそうだ！

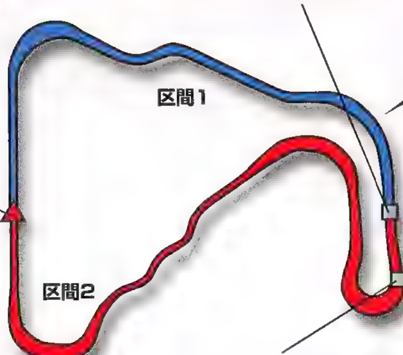


こ、このお城はひょっとしてあのお城？ コースを周回すればほかの観光名所も出てくるかも！



超初級コースのように、周りを防音壁に囲まれたコース。コース幅が狭いところもあるので、少しでも油断すると壁に接触してしまうので注意。新たに導入された「匠モード」でプレイする場合は、かなりのプレッシャーになること間違い無しだ！

中級B（順走）





竹林の中の滑りやすい未舗装路部分を走っているシーン。インを突いて走るにはかなりの腕が必要！

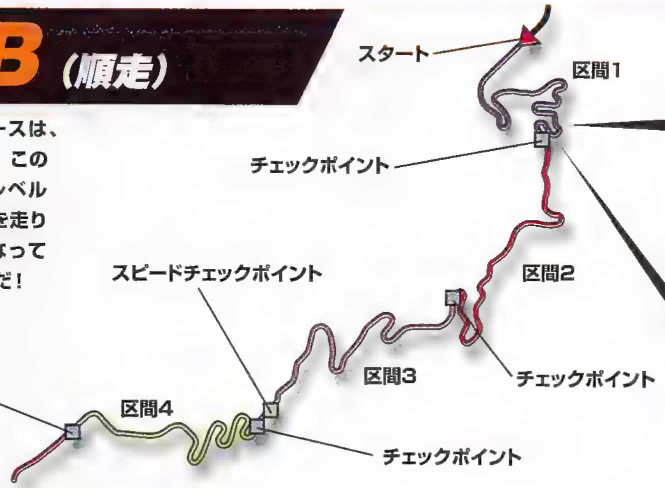


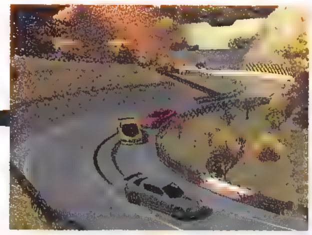
コースの舞台は、日本の田園風景となっている。田んぼの横ではカエルの鳴き声や牛の鳴き声も！

一足先にAMショーにて公開された新コース。このコースで注目すべきは、やはり未舗装路の存在だろう。何と、コース全体の3分の1がダートとなっており、その部分では車が滑りやすくなっているのだ。ゲーム中に未舗装路が登場するのは、『バトルギア2』以来。復活のシチュエーションである。

弩級B（順走）

上級者の気になるコースは、やはりこの弩級Bだろう。この新コースもほかのハイレベルコースと同様に、1本道を走り抜ける形でのレースとなっている。順走はダウンヒルだ！





目玉はやはりこの連続ヘアピンだろう。これでもか！と連続するヘアピンにキミは耐えられるか？



このコースは、「匠モード」で走る際にかなりの緊張感があるはず！ここは腕の見せどころだ！

■ 本作から登場する新8車種

メーカー	車種	クラス	備考
NISSAN	FAIRLADY Z Version ST	A	——
NISSAN	MARCH 14s	D	ミッションはATのみ
HONDA	FIT 1.5T	D	——
MAZDA	RX-8 TypeS	B	新型ロータリーエンジン
MAZDA	DEMIO SPORT	D	——
MITSUBISHI	LANCER EVOLUTION Ⅷ GSR	A	2003年モデル
MITSUBISHI	COLT Sport-X Version	D	ミッションはATのみ
SUBARU	IMPREZA WRX STi specC Limited	A	2003年モデル

そのほかの新要素



「バトルギア3Tuned」で進化している部分はまだまだある！　前号までのおさらいも含めて、そのほかの新要素をお伝えしよう。



新車種の登場も忘れてはならない。初心者にやさしい「クラスD」が大幅に増えた。

「バトルギア3Tuned」では、ゲーム中の細かいところにも進化・リニューアルの跡が見受けられる。例えば「音」！　旧バージョン以上にさまざまなSEが追加されて、臨場感がアップしている。特に車のエンジン音などは、より本物らしくなった。

背景ビジュアルも細かいところがリニューアルされているので、稼働したらぜひ風景を眺めながら走ってみるといいだろう（走りながらそんなことはできないって？）。

1万本限定生産！



オリジナルトミカ（GT-R）



ネットエントリーキー（ブルースケルトン）

アーケードのゴーストデータを家で閲覧できる！

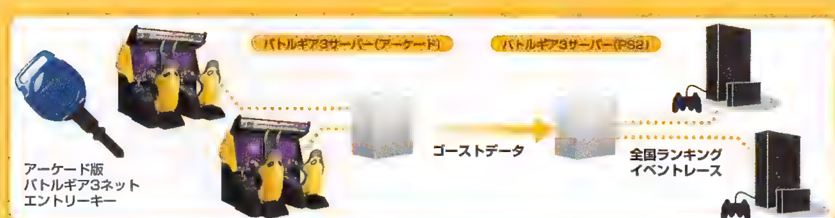
PS2版発売決定！

BATTLE GEAR 3

PS2版『バトルギア3』の注目は、オンラインでアーケードのゴースト（『バトルギア3Tuned』での追加車種を除く）を見られること（下図参照）。

基本的に現行の『バトルギア3』の完全移植なのだが、『バトルギア3Tuned』に登場するいくつかのコースと車種も入っているようだ。

また、ネットエントリーキーが付属しているのもうれしい要素。さらに、初回限定版にはオリジナルトミカとブルースケルトンキーが付いてくるぞ！



バトルギア3
■ハード：プレイステーション2
■発売日：2003年12月18日
■価　格：6,800円
※通常版にはネットエントリーキー（黒）が同梱。

バトルギア3 初回限定版
■ハード：プレイステーション2
■発売日：2003年12月18日
■価　格：7,800円
※初回限定版にはネットエントリーキー（ブルースケルトン）と、オリジナルトミカ（GT-R）が同梱（1万本限定生産）。

ドライブゲームの王道を行く傑作！

SEGA PRESENTS

OutRun2™

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

稼働開始が今年の12月に決定した『アウトラン2』。今月は、未公開だったフェラーリ2台と、ステージ4でプレイヤーを待ち受ける四つのコースを紹介！　今のうちからしっかり予習しておこうぜ！

Text：キャサ夫

残る2台のフェラーリは「F40」と「Ferrari 288GTO」！

本作に登場する8台のフェラーリ。前号で「F50」、「Dino 246GTS」、「365GTS/4 Daytona」、「Ferrari 360 Spider」、「Enzo Ferrari」、「Testarossa」の6車種を紹介したが、ついに残りの2車種が判明！



車種紹介

1987年式モデル。「一般路上で走れ、そのままレースにも参加できるような車」というフェラーリの伝統を受け継いだマシンで、フェラーリ288GTOのメカニズムを基に形作られた。フェラーリ社社長であったエンツォ・フェラーリの忘れ形見。

車種紹介

1984年式モデル。不朽の最高傑作「フェラーリ250GTO」から20年、この288GTOも同じ「ホモロゲーション（レース用の認定）」を取得するための特別モデルとして制作され、1984年のジュネーブ・ショーで発表された。



Impression
インプレッション

小難しいことは抜きして、純粋に面白い！取材に行ったときに、時間がたつのを忘れてプレイに没頭してしまうほど面白い!! より速く、よりカッコよくと、プレイ意欲をかき立てるゲーム性がGOODな感じ！

OutRun2
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発 売 日：2003年12月予定
■使用基板：Chihiro™

ステージ4で待ち受ける四つのコースを紹介！

ステージが進むにつれてコースの分岐点が多くなってくるのが、本作の特徴。今回は、比較的難度が高い、ステージ4の4コースを紹介するぞ！

Snow Mountain
スノー マウンテン

雲を突き抜けるほどの高度を誇る大雪山が、いくつもそびえ立つステージ。「Palm Beach」や「Desert」から一転して、このような辺り一面を雪で覆われたステージが登場する"いかにもゲームっぽい"ところは、『アウトラン』シリーズならではといったところ。



Cloudy Highland
クラウディ ハイランド

層積雲に覆われた広大な草原の中を駆け抜けるステージ。コースは全体を通して「丘を上って→下りて→上って……」といった感じになっており、勾配が結構激しい。ステージ4では簡単な部類に入るコースだが、中盤には初心者泣かせのS字コーナーが存在する。





Industrial Complex
インダストリアル コンプレックス

近代化が進む工業地帯が舞台となっているステージ。コースはほぼ平坦で、まさに工業地帯の中に作られたサーキット！　キツめのコーナーが割と多く存在するので、素早く抜けていくためには、正確なドリフトテクニックが必要となってくるぞ。



Ghost Forest
ゴースト フォレスト

濃い霧に覆われた森が舞台のステージ。ステージ名からも分かる通り、道の横から幽霊が飛び出してきそうな気がする、暗〜い感じのコースだ。コースの難度はステージ4の中では最もハードで、クラッシュすること無く抜けるためには、それ相応のテクニックが求められる。



次号からいよいよ攻略開始！　美女のハートをつかむ"ドラテク"を伝授!!



躍るグラフィティと重厚サウンド！ トリップ必至のSK8(スケート)レーシング!!

Ollie King™

ハイセンスな映像と音楽に合わせて街を疾走！ ストリートカルチャーの王道であるSK8をモチーフにした、とびっきりクールなレースゲームがアーケードに登場する。その名は『オーリーキング』！ 今月は気になる第一報をドロップ!!

Text：○○キング

オーリーキング
■メーカー：アミューズメントヴィジョン／セガ
■ジャンル：スケートボードレーシングアクション
■操作方法：未定
■発売日：未定
■使用基板：Chihiro™



ライバルたちよりも速く！ そしてカッコよく!!



極上トリックを決めてギャラリーのド肝を抜いてやれ！



SK8の魅力がフルに凝縮されたゲーム性

「オーリーキング」は、スケートボードを使ったレースゲーム。仮想世界の街に敷設されたコースでライバルたちとレースを行ない、最も早くゴールするのが目的だ。

しかし、ストリートにおけるSK8では、"速さ"よりも"カッコよさ"の方が重要。そこで本作では、トリック（技）を決めるとプレイヤーのスピードがアップするというシステムを盛り込み、「カッコイイヤツ＝速いヤツ」という図式を成り立たせている。もちろん、高度なトリックを決めたときほど、スピードもグンとアップするぞ。しかも、ジャンプやトリックを決めた際には、クールなグラフィティやエフェクトが挿入され、SK8で映像や音楽を操るという「VJ」さながらの気分も味わえる。

とにかくプレイしていて気持ちがいいゲーム、「オーリーキング」。操作方法や稼働開始時期などはまだ確定していないが、続報が入り次第今後もお伝えしよう。

あの『ジェットセットラジオ』チームが開発！



インラインスケートで街中を駆け回り、グラフィティを描く。"斬新なゲーム性が世界中でヒットを呼んだ『ジェットセットラジオ』。

3Dポリゴンなのに、アニメチック……『オーリーキング』のビジュアルを見てピーンときた人も多いだろう。そう。このゲームの開発は、あの『ジェットセットラジオ』チームが担当しているのだ！ 『ジェットセットラジオ』といえば、ドリームキャストやXboxで大人気を博したゲーム。これは否が応でも『オーリーキング』の出来に期待してしまうね!!



新生「三国戦紀」が堂々登場!!

新・三国戦紀 七星転生

あの「三国戦紀」シリーズの最新作が、アトミスウェイブでついに登場！　世界観を東洋神話と融和したものに一新し、シリーズ特有のそう快感と奥深さを継承。豪華な演出と、気軽に遊べる操作性を兼ね備えた、完全新作に仕上がっているぞ！

新・三国戦紀 七星転生
■メーカー：IGS/サミー
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発　売　日：2003年末
■使用基板：ATOMISWAVE

Text：カイゼルちくわ

3Dで描かれた美麗な舞台！



シリーズの魅力の一つである、大量の敵との乱戦も健在！　各種エフェクトにも3Dグラフィックが使われており、ド派手な演出が激戦をさらに熱くする!!



奥行きのある背景は3Dグラフィックで構成されている。キャラクターは2Dで描かれているが、拡大・縮小することでしっかりと奥行きを感じさせてくれる。

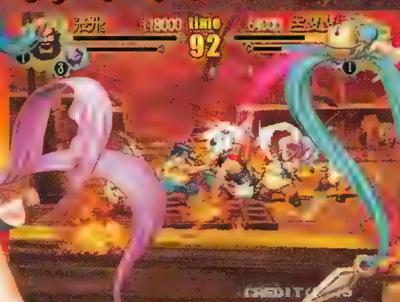
新・三国戦紀 七星転生之序章

広がる天空に、満天の星が輝く中、天の際、輝く銀の光で北を示す星、北極星…。この暗く混沌とした時代、地上では戦火が絶えず、民は苦しみ死んでいった。

この事態を憂いだ万物の創造者、北極星・北辰は、北斗七星を地上へ使わした。地上に平和を取り戻す役目を担い、地上に降り立った北斗七星達は、魏、呉、蜀を納める曹操、孫権、劉備を始め、各地方の覇者に挑戦する。

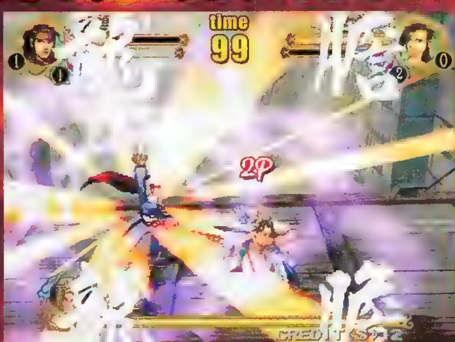
しかし、各地の覇者は非常に巨大な力を持って、北斗七星の前に立ち塞がる…。そんな中、北斗七星の一貫である「貪狼星・呂布」の裏切り行為が発生し、地上は異様な雰囲気に満ち溢れ始める…。果たして北斗七星たちは、戦乱を納め、この地上に平和をもたらすことができるのか…。

新キャラが参戦!!



前作の隠しキャラ「貂蝉」(ちょうせん)が、装いを新たにして参戦。さらに完全新キャラとして、「呂雙雙」(りょそうそう)な…も登場！　左腕の石弓のような…

システム一新！ 奥義七星転生とは!?



新システム、「七星転生」発動の瞬間。一定時間自キャラが強化され、敵をなぎ倒す！　また、本作ではアイテム使用がなくなり、連続技や必殺技もレバー入力を必要としない。ボタンの組み合わせだけで出せるので、だれでもすぐに操作になじめるぞ！

すべてが新しい痛快武侠絵巻

アイテム使用やレバー入力技の概念が無くなり、より簡単に遊べるようになった本作だが、20以上にも及ぶステージ分岐や、暴力的な数で迫る敵との攻防など、「三国戦紀」が持つ面白さは健在！

さらに二人で放つ超必殺技「神獣解放」をはじめとする、各種演出は常識を覆す大迫力。「三国戦紀」シリーズはおろか、アクションゲームの歴史をも塗り替える新作といえる！

いかなる大作となるか、続報に請うご期待!!

三国事典 新キャラ「呂雙雙」については、復讐の名をかけて参戦する、との設定のみが明らかにされている。ほかのキャラがすべて三国志の登場人物であることから、呂雙雙も同様と思われるのだが、このような名前はなじみのある作品には見当たらない。呂布を恨むという意味の名なのか、あるいは呂布の親族か？　予想してみるのも面白いだろう。



このeたこ

このeたこ
■メーカー：ミッチェル／カプコン
■ジャンル：アクションパズル
■操作方法：4方向レバー＋2ボタン
■発 売 日：2003年10月下旬
■使用基板：SYSTEM10

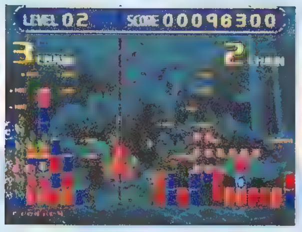
Text：福田 柵太郎

パズルゲームの制作で定評のあるミッチェルから、新作『このeたこ』が登場だ。ドラム缶ピースを三つそろえて消していく、だれもが遊べるシンプルルール。ディープシーパズルゲームの王者は、『このeたこ』に決定だ！

What, this drum by which illegal abandonment was carried out!?
（あらあら、何よこの不法投棄されたドラム缶っちゅ）
With this, I cannot grow up to be good TAKO.
（これじゃ、美味しいタコに成長できぬ。ちょっちゅね）
It speaks straight, I keep marine peace.
（ぶっちゃけ、海の平和をワタクシが守るのかなあ）



深海パズルに真打ち登場！



消したドラム缶の上にあるドラム缶は下に落ちる性質があるので、一気に大量に消すこともできる！　魚介類が乱舞して高得点が入るぞ！



吸い込み、吐き出すというタコの特性を利用した操作がユーモラスだ。背景には、お魚やクラゲがゆ～らゆら。癒される～。

蛸！　タコ！　TACO！ 単純明快なオクトパズル

タイトルからも分かる通り、このゲームの自機はタコ。たこ焼き、たこ飯、タコス（違）と、日本人の食生活に馴染みの深い生き物なので、直感的に『このｅたこ』に親しみが生まれることだろう。詳しいルールは下記参照！



深海アイテム図鑑

アイテムは、お助けアイテムが二つにオジャマアイテムが一つ。数は少ないが、効果は絶大だ！

爆弾



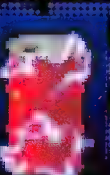
爆弾アイテムを吸い込み、同じ色にぶつけることで、画面内の同色ブロックがすべて消える。追いつめられたら迷わず使おう。

タイムストップ



このアイテムを吸い込んだ時点から8秒間時間が停止する。爆弾より出現回数が多いので計画的に使う事がポイント。

危険しびれドラム缶



電撃が走っているドラム缶。吸い込むと、一定時間自機が操作不能になる。後半のステージではこのドラム缶をいかに処理するかが重要となる。

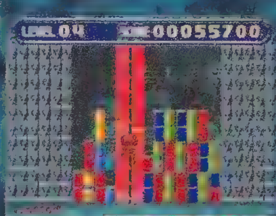
やり方カンタン！　同色三つをつなげよう！

画面端は少しづつ中央に狭まってくる。左右の壁に挟まれる前に、同色のドラム缶三つをつなげて消し、できるだけ多くのドラム缶を無くすことがゲームの目的だ。同色の並べ方は、縦、横、L字型の3パターン。斜めにそろえても消えないので注意！

クリア条件



通常のモードの場合、ドラム缶をすべて処理すればステージクリアー。最後にパーツが余っても、三つ並べられない状態だとクリアーとみなされる。



ドラム缶が赤いラインに到達するとゲームオーバー！　こうなる前に迅速にパーツを処理しよう。

ステップ①



一回ボタンを押すと、真横にあるドラム缶が自機に向かって吸い寄せられる。

ステップ②



ドラム缶を持ちながら移動も可能だ。再度ボタンを押して、ドラム缶を真横に吐き出そう。

ステップ③



同じ色を三つそろえたので、ドラム缶は消失！　並べ方は斜め以外ならオーケーだ！

操作方法



縦に引かれた赤いライン上を、自機のタコを上下に移動させる。プレイ中は、横方向へ移動することはできないぞ。



左右のボタンはどちらも、左右に積まれているドラム缶の吸い込みと吐き出しになる。一度押すと真横のドラム缶が端から自機へ引き寄せられる。もう一度押すと、ドラム缶を横へ飛ばすぞ。

画面の見方



①は自機のタコ、②のラインの上を移動できる。③は四色のドラム缶。同色を三つそろえることで消える性質だ。[illegible]は便利な爆弾アイテム、このほかにもタイムストップなどがある。

eたこ夢気分
画面外にドラム缶を吐き出すと一見消えたように見えるのだが、実は画面外に蓄積されてるので要注意！　またこのゲームはイージー、ハード、エキスパートモードが用意されている。ノーマルが無いのが気になるが、イージーから遊んでいけば問題無いだろう。製品版には二人同時プレイの対戦モードも実装される予定。どんなモードになるかは製品版で体験してみよう！

どこまでも転がして！



ころん
■メーカー：サイバーフロント／タイトー
■ジャンル：パズル
■操作方法：4方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2003年11月発売予定
■使用基板：G-NET

フィールドを縦横無尽に移動して、せり上がってくるブロックを転がして消していく、忙し〜いパズルゲーム！　対戦プレイでは、ブロック大量消しでさまざまなおじゃまが発動するぞ!!

6色の基本ブロックが出現！



遊び方

出現する6色のブロック。縦でも横でもいいので、同じ色のブロックを4個以上並べて消していく。ブロックが上まで到達した状態で、さらに上へ押し出されるとミスになる。

Text：閃屋

基本操作



ブロックの消し方

タテ・ヨコのどちらでもいいので4個以上くっつけよう。



ただし、ナナメは消えない！

図のような位置にカーソルを合わせ、Aボタンで回転。

赤色のブロックが4個くっついたので、消える！

まじっくブロック

連鎖に成功すると、ブロックを効率良く消す効果を持つ「まじっくブロック」が登場するぞ。

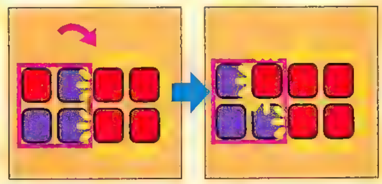
矢印ブロック　2連鎖で出現。消すと矢印の方向にあるブロックの色を、すべて矢印ブロックと同じ色にする。

誘爆ブロック　3連鎖で出現。消すと周囲にあるブロックの色をすべて誘爆ブロックと同じ色にする。

同色消しブロック　4連鎖以上で出現。消すと画面内にある同色のブロックをすべて消す。

後付け消し

消えていくブロックに同じ色のブロックをくっつけると、一緒に消える。



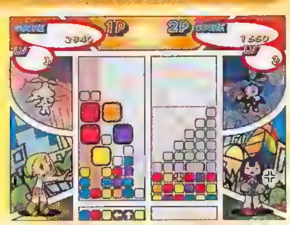
今まさに消えようとしている、赤ブロック。

ここに別の赤ブロックをくっつけると消える！



二人で対戦は？

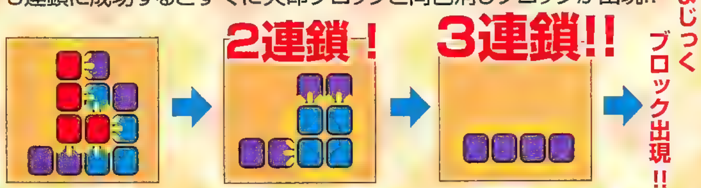
詳細は次号で公開!!



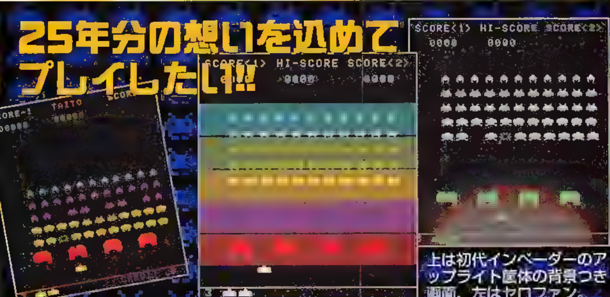
巨大ブロックが降り注いだり、画面が目隠しされるといった特殊効果に夢中になること間違いなし。

連鎖で消すってどういうこと？

ブロックが消えて配置が変わり、また別のブロックが消えることを連鎖という。まじっくブロックを出すには欠かせない連鎖。下のように3連鎖に成功するとすぐに矢印ブロックと同色消しブロックが出現!!



25年分の想いを込めてプレイしたい!!



上は初代インベーダーのアップライト筐体の背景つき画面、左はセロファン。

往年の名作が蘇る!!



奴ラが再来スル!?

空前のブームを巻き起こした『スペースインベーダー』生誕25周年を祝し、アニバーサリー（記念祭）と冠したタイトルが登場。コインを入れると、そこはインベーダーハウスが再現されたバーチャルゲーセン。初代『スペースインベーダー』、続編『スペースインベーダーパート2』のほか、新しいインベーダも遊べるぞ！

スペースインベーダーアニバーサリー
■メーカー：タイトー
■ジャンル：シューティング
■操作方法：4方向レバー+1ボタン
■発 売 日：2003年10月7日（稼働中）
■使用基板：G-NET

ゲー事典　連鎖といえばさまざまな落ち物タイトルを連想するだろう。『ころん』では、消え始めてから連鎖を仕込むことができるので、意外に作りやすく連鎖が苦手な人にもオススメ。また本作の楽しみどころは、実は「ふたりで対戦」モードに隠されている。対戦で遊んだ編集部員一同が絶叫しながらのめり込んだこのモード、次号でばっちり紹介するのでお楽しみに！

『ドラゴンクロニクル』とはいかなるゲームか？

ドラゴンを育て、戦いを繰り返す……。斬新なゲームシステムとはいえ、プレイヤーがするべきことは実に単純明快。奥深い育成を、だれでも気軽に楽しめるのだ。

基本は育成と戦闘

『ドラゴンクロニクル』では、1回のプレイごとにドラゴンを育成する「修練」と、ほかのドラゴンとの戦闘をそれぞれ1回ずつ行なうことになる。

修練には「打撃」「魔法」「スピード」「知力」の四種類があり、それぞれに固有のミニゲームが用意されている。このミニゲームをよりよい成績でクリアすれば、その分ドラゴンの能力も大幅にアップし、能力に対応した技も早めに覚えることができるぞ。



修練のミニゲームは、慣れればどれも実に簡単。プランに合わせて、好きな修練を繰り返そう。

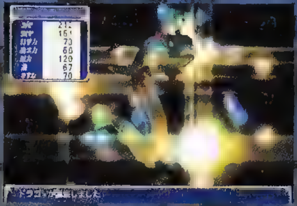
修練を終えたら、次は戦闘。使う技を制限数まで選んでセットし、いざ戦場へ。ほかのドラゴンテイマーとの読み合いに勝利して勝敗を決める「アリーナ」を戦い、一位を目指す。基本的なゲームの流れはこの繰り返しとなる。

至高のドラゴンを融合で作り出す

戦闘の経験を積んでいくと、プレイ終了後、ドラゴンに「進化」が起こる。「進化」はいわばドラゴンの成長で、「幼竜」から「成竜」、さらに「至竜」へと進化していく。

進化すると能力値が飛躍的にアップするのみならず、外見も大きく変化し、登録カードに描かれたドラゴンのイラストも新しいものに変更される。

そしてさらに成長を続けると、ドラゴンの「魂化」が可能となる。魂化したドラゴンは戦闘には参加できないが、その魂をほかの魂と「融合」させることで、その力や技を受け継いだ新しいドラゴンを誕生させることができるのだ。融合を繰り返し、世界に一匹だけのオリジナルドラゴンを作ろう。



愛竜が老衰してしまっても、その魂を受け継いだ新たな竜を生み出せる。相棒の魂は不滅だ！



今冬ついに登場！準備は完璧？

待望の発売が、刻一刻と近付く『ドラゴンクロニクル』。今回は、独特なゲームシステムの解説をゲームの流れも交えて紹介しよう。この基礎知識さえ身につけておけば、初めて『ドラゴンクロニクル』を遊ぶ際にもストレスなく操作できるはず！　初心者でもすぐに、上級者と互角に渡り合えるぞ。

ドラゴンクロニクル
- メーカー：ナムコ
- ジャンル：育成対戦
- 操作方法：タッチパネル
- 発売日：12月予定
- 使用基板：SYSTEM246

Dragon Chronicle™
ドラゴン クロニクル

激戦を制するために……
基礎知識先行予習

『ドラゴンクロニクル』で最も基礎知識が必要な部分は、やはり戦闘パート。今のうちから戦闘の流れと基礎を頭にたたき込み、戸惑わず操作できるようになっておこう！

修練を終え、技の選択が終了すると、いよいよ戦闘開始だ。戦闘パートは、以下のような流れで展開する（8サテライトの場合）。

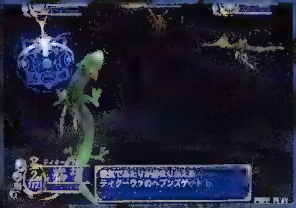
前半戦の組み合わせをランダムで決定（四人×2グループ）
↓
前半戦（6ターン）
↓
アクアラ所持量の上位4名、下位4名の組み合わせに変更
↓
後半戦（4ターン）

前半戦、後半戦とも戦闘のルールは同じ。ターンごとに自分のドラゴンが取る行動を、制限時間内に決定する。慣れないうちはこの制限時間をかなり短く感じるかもしれないが、各行動の特徴を覚え、その場にいるほかのドラゴンが何をしたいのかを見抜くことができれば、迷うことはほとんどなくなる。最初は「魔法はアクアラ、打撃はダメージ優先」「魔法はシールドで、打撃はガードで防ぐ」と、この二つを知っていれば十分。あと、防御を選択しても、ドラゴンの向きを変えて攻撃しようとしているように見せたり、制限時間ギリギリで攻撃目標を変更するなどフェイントがあることも覚えておこう。

各種行動の特徴と相関図



打撃	ダメージ優先の攻撃で、シールドを壊すことができる。また打撃で相手を気絶させると、その所有アクアラの大半を奪える。
魔法	ダメージは少ないが奪えるアクアラは多め。特殊な効果があるものが多く便利だが、シールドでそのまま反射されると被害は甚大。
覚醒技	打撃／魔法いずれかの攻撃を三回連続で成功すると発動可能。防御は可能だが、反撃や反射はできない一方的な必殺技だ。



ドラゴンの能力差は、立ち回りで十分覆せる。プレイヤーの読み能力こそが、勝敗の鍵となる。

そして後半戦になると、アクアラ量が優位の四人が集まることになる上に、ターン数は四つしかない。さらに前半戦で各ドラゴンはHPを消耗しており、また長い前半戦で「覚醒技」の準備を終えてきているドラゴンも多く、油断したドラゴンが一撃で倒されることも多々ある。後半戦では落ち着いて状況を見定め、自分がだれかに攻撃される対象なのかどうかをまずは考え、防御を主体にして行動しよう。この「攻撃される対象なのか」と考えることは、前半戦においても行動の基本指針となる考え方なので、頭に刻み込んでおこう。



後半戦こそが本番。順位、アクアラ量、覚醒技と、あらゆる画面情報に気を配る必要がある。

ロケテ版からの変更点について

ロケテ版と製品版との違いは、現段階では以下の四点だ。

○前半戦の組み合わせが、待機場所選択式から完全なランダム式へと変更される。
○ドラゴンの名前に、属性ごとの色が付くようになる。
○コンピューターが操るドラゴンの名前に、「COM」と表記が追加されるようになる。
○ドラゴンの称号にSS、S、A、B、C、D、Eのランク表示が追加される。

初めて作るドラゴンはどれにする？
各属性の特徴

最初に選ぶ相棒のドラゴンは、やはり自分に合った性格のドラゴンにしたい。各属性のドラゴンの特徴を理解し、今から愛竜の属性と名前を考えておこう！

妨害に優れた戦略家

技を使うのに必要なMPを吸い取ったり、魔法を妨害したりといった、特殊効果を持つ魔法攻撃が多彩で、攻めつつ相手を封じることができる。ただし純粋な力比べでは劣り、一発逆転は難しい。





回復に優れた祈り手

HPの回復を始めとした、あらゆるタイプの祈りを修得可能。基本的には防御主体となるが、強力な祈りを使えば一発逆転も十分可能で、技の選択によってはあらゆる相手を手玉に取ることができる。



最速の攻撃で先制せよ

二回行動や防御を無効化する先制攻撃ができるのは、雷属性の技のみ。優秀な魔法が多く、かなり強く感じられるはずだ。だが防御では劣るので、ラッシュを返されると脆い。

鉄壁の防御で守り抜く

体の頑丈さに加え、数々の防御技を身に付ければ、相手にとってはアクアラもあまり奪えない上に反撃が手痛いという、かなり攻めにくい存在となる。ただし攻撃面が劣り、特に魔法が弱い。



命を削る危険な猛攻

自身のHPを消費して放つ技が多く、その技のほとんどは相手のHPを吸い取る効果を持つ。攻撃力も高く、常に戦場の中心となる存在だ。HP消費攻撃が防がれ、ピンチに陥ることも多いが……。





強力な打撃で一発逆転

打撃技の威力は間違いなく最高ランクで、特に怒り狂って攻撃力を増す効果のある打撃技は、無傷のドラゴンをも一撃で倒すことがある。攻撃手段が単調で、読まれやすいのが欠点だ。

AWARDS ANNUAL

アルカディア大賞について

2002年10月1日から2003年9月30日までに日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、最も優れたビデオゲームを選出し、その功績を讃え表彰するもの……それが「アルカディア大賞」です。

今年も数々の優れた作品を選出し、それを表彰することにより、ビデオゲームの制作に携わった多くの方々に感謝を表し、今後もより優れたビデオゲームを生み出していただくための一助になってほしいと考えております。

第四回となる今回も新世紀にふさわしい作品が大賞となるよう期待しております。

また、例年通りアルカディア大賞を含め、各部門賞は読者諸氏による人気投票をはじめ、選考者によるノミネート作品と読者投票により決定致します。

多くの読者の皆さまからのご投票をお待ちしております。

2003年10月吉日
アルカディア編集部一同

各部門賞ノミネート作品

各部門賞について

●ベストグラフィック賞
特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られます。グラフィックがゲーム内容に適したものであるかどうかも評価対象となります。

●ベスト演出賞
特に優れた演出を取り入れている作品に贈られます。ストーリー・デモ・世界観など、プレイを盛り上げる要素が評価対象となります。

●ベストVGM賞
特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られます。ゲーム中に流れる曲だけでなく、効果音などすべての音的要素が評価対象となります。

●ベスト筐体賞
専用・汎用を問わず、すべての業務用ビデオゲームの筐体の中で特に優れたデザインや機能を持つ筐体に贈られる賞です。

●新アイデア賞
特に新しいアイデアが盛り込まれているタイトルに贈られます。一つの作品に関わるすべてが評価対象となります。

部門賞投票について
各部門にノミネートされた作品の中から、あなたが各賞に最もふさわしいと思う作品を各部門ごとに一作品選び、その番号をハガキに記入してください。詳しい応募方法は44ページをご覧ください。

ARCADIA AWARD The Best Graphic ～ベストグラフィック賞～

01 F-ZERO AX



アミューズメントヴィジョン／セガ（監修：任天堂）
レース　2003年6月

圧倒的なスピードで流れる美しい背景や、ド派手なエフェクトは、本作の世界観と見事に融合。素晴らしい近未来風景を実現させている。

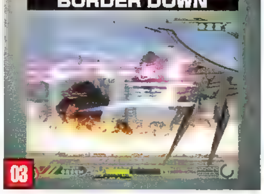
02 VIRTUA STRIKER 2002



アミューズメントヴィジョン／セガ
スポーツゲーム　2002年10月

定番のサッカーゲームが期待の新基板・トライフォースで登場。前評判以上の光源描写能力で、極めてクリアなグラフィックを実現している。

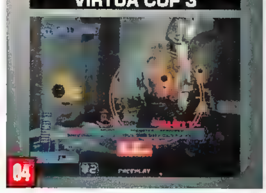
03 BORDER DOWN



グレフ／セガ
横スクロールシューティング　2003年4月

アーケードの横シューにポリゴンを使う新鮮さもさることながら、その使い方が秀逸。非常にナチュラルさを感じさせる、一歩先の3DCGに仕上げられた。

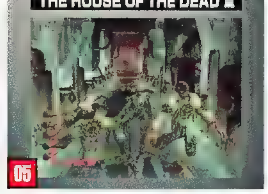
04 VIRTUA COP 3



SEGA-AM2／セガ
ガンシューティング　2003年4月

硬質感のある彩度の低いメタリックな世界が、より立体的に迫ってくる。それがゲームとして描かれ、SF映画では決してできない世界を見せてくれる。

05 THE HOUSE OF THE DEAD III



ワウ エンターテイメント／セガ
ガンシューティング　2002年12月

新基板Chihiroの描写力を得て、よりゾンビの質感がアップした今作。背景やモンスターの細部に至るまでこだわって表現された、ホラーの世界観は圧巻。

ARCADIA AWARD The Best Direction ～ベスト演出賞～

01 式神の城II



アルファ・システム／タイトー
縦スクロールシューティング　2003年4月

他作品から登場している新キャラの行動や、幕間での意味深な会話がプレイヤーの知的好奇心を刺激し、広大な世界への繋がりを感じさせてくれた。

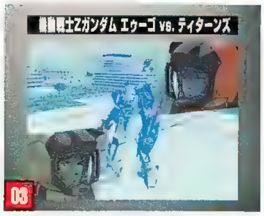
02 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS



SNKプレイモア
2D対戦格闘　2003年7月

両極を歩んできたキャラ同士を、違和感無く同一画面内に共存させている。キャラクターの性格付けや、世界観の構築は見事の一言。

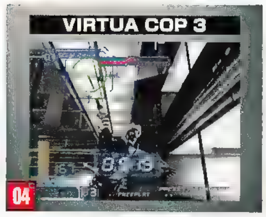
03 機動戦士Ζガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ



発売元・バンプレスト　開発　販売元・カプコン
チームバトルアクション　2003年9月

「原作の世界観を3Dゲームで再現する」手腕は健在。機体デザインの解釈、キャラのカットイン演出、オリジナルBGMの使用など、期待通りの出来。

04 VIRTUA COP 3



SEGA-AM2／セガ
ガンシューティング　2003年4月

好評だった従来のシステムを踏襲しながらも、要所に映画的な視覚効果をシステムとして取り入れ、単なるゲームとは思えない興奮を味合わせてくれた。

05 WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003



ヒットメーカー／セガ
スポーツゲーム　2003年9月

監督レベルの大幅なパワーアップ、特殊イベントの追加、連携値の明示など、サッカーゲームとしての楽しさをどんどん欲に追求。改めて評価されている。

ARCADIA THE 4TH

審査部門について

選考者および編集部内で選定
- アルカディア大賞
- ベストインカム賞
- 特別賞
- 編集部特別賞

以下は読者投票にて決定
- 読者人気大賞
- ベストキャラクター賞
- 好きなメーカー賞

以下は選考者によるノミネート作品から読者投票にて決定
- ベストグラフィック賞
- ベスト演出賞
- ベストVGM賞
- ベスト筐体賞
- 新アイデア賞

アルカディア大賞選考委員会

アドアーズ株式会社
アミューズメント産業出版
「月刊アミューズメント産業」編集部
有限会社アミューズメント・ジャーナル
「アミューズメント・ジャーナル」編集部
株式会社インプレス
「GAME Watch」編集部
株式会社エイブルコーポレーション
株式会社エンターブレイン
「週間ファミ通」編集部
「ファミ通Xbox」編集部
大堀 康祐
（株式会社マトリックス 代表取締役社長）
小山 祥之
（あまちゅあらいん代表）
ソフトバンクパブリッシング株式会社
「週刊ドリマガ」編集部
「週刊ザ・プレイステーション2」編集部
株式会社B&F
株式会社メディアワークス
「電撃PlayStation」編集部
株式会社ユウビス

五十音順　敬称略

The Best VGM ～ベストVGM賞～

01 F-ZERO AX
アミューズメントヴィジョン／セガ（監修：任天堂）
レース　2003年6月
セガのお家芸たるギターサウンドにエレクトロニックサウンドの要素を取り入れ、F-ZERO的近未来サウンドを現出。多様な音楽的要素が盛り込まれている。

02 式神の城II
アルファ・システム／タイトー
縦スクロールシューティング　2003年4月
浮遊感と幻想性を前面に出しつつも、しっかりとプレイヤーの耳に残るメロディーを生み出した傑作の一つ。世界観を見事に支えている音だ。

03 BORDER DOWN
グレフ／セガ
横スクロールシューティング　2003年4月
作曲を渡部"Yack."恭久氏が手掛け、シューティングゲームの音楽に懐かしくも新鮮な息吹を吹き込んだ。音楽とゲームの不可分性を再確認させられる。

04 beatmaniaIIDX 9th style
コナミ／コナミマーケティング
DJシミュレーション　2003年6月
常に新たなテーマを掲げて前進することで定評のある本シリーズ。最新作では豪華メンバーのREMIXにより、数々の旧曲に新しい顔を見せてくれた。

05 頭文字D Arcade Stage Ver.2
セガ・ロッソ／セガ
ドライブ　2002年12月
avexのユーロビートを基調に、きっちりとアニメの世界と連動させた楽曲群。「頭文字D」世界を走っている臨場感・演出効果は抜群だ。

The Best Cabinet ～ベスト筐体賞～



01 F-ZERO AX
アミューズメントヴィジョン／セガ（監修：任天堂）
レース　2003年6月
スタイリッシュな筐体のシルエットとともに、「F-ZERO世界を体感できる」可動筐体は圧巻。家庭用との連動を考慮した記憶媒体の仕掛けも万全。



02 WORLD COMBAT
コナミ／コナミマーケティング
ガンシューティング　2002年12月
「四人同時プレイ」というインパクト。フラットで巨大な二画面のモニタ。構え方によって変わるガンモードなど、大型ならではの仕掛けが施されている。



03 セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦 Ver.
SEGA-AM2／セガ
通信対戦麻雀　2003年9月
『DOC』のコンバージョンにもかかわらず、新規に作られた麻雀牌を形どったコンパネは遊び心が感じられる。のぞき見予防の視野角フィルタもポイント。



04 魔斬-MAZAN- Flash of the Blade
ナムコ
妖怪斬り捨てゲーム　2002年12月
思い切り剣を振り、妖怪をぶった斬る。センサーの感知能力の高さや、それにともなう爽快感は、ほかのゲームでは味わえないゲーム性を確立している。

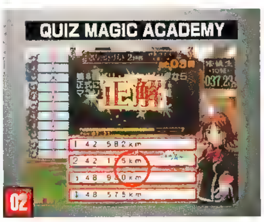


05 アヴァロンの鍵
ヒットメーカー／セガ
ボードゲーム　2003年7月
任意に組んだカードの束を、一気に読み取ってゲームに反映させる大胆なギミックと、タッチパネルによる感覚的な操作感がゲーム性とマッチしている。

New Idea ～新アイデア賞～



01 ee'MALL
コナミ／コナミマーケティング
オンラインショッピングシミュレーション　2003年3月
複数のゲームタイトルを「リンク」させ、新たな遊び方を提供するという理想を現実のものとした作品。今後の展開への期待も非常に大きい一作。



02 QUIZ MAGIC ACADEMY
コナミ／コナミマーケティング
クイズゲーム　2003年8月
ネットワークを介し、全国プレイヤーとオンラインでクイズトーナメントを開催。続々更新されるクイズも、飽きさせない仕掛けとなっている。



03 BATTLE GEAR 3
タイトー
ネットワーク接続型レーシングゲーム　2002年12月
最速のゴーストカーや自分の腕に合わせた CPUと競えたり、定期的に開催されるイベント配信など、ネットワークの利点を最大限に活かしている。



04 アヴァロンの鍵
ヒットメーカー／セガ
ボードゲーム　2003年7月
多人数対戦であるにも関わらず、いつでも乱入・継続ができるアーケードならではのゲームシステムと、TCGの魅力を融合させている点に着目。

popularity vote by Readers ～読者人気大賞～

読者人気大賞とその選考方法

前回と同様に読者の皆さまに「最も優れているゲーム」と支持されたゲームに贈られる賞が読者人気大賞です。

今回の読者人気大賞ノミネート作品は、2002年10月1日から、2003年9月30日の間に発売されたゲーム45作品を対象としています。ノミネートしている45作品は40ページから41ページに掲載しております。

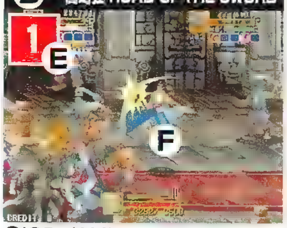
その中から読者である皆さまが「優れている」と判断されたゲームを3作品選び、1位から3位までの順位付けをして投票してください。

なお、読者大賞の選考方法は以下の方法で行ないます。

皆さまに投票していただいた、1位を3ポイント(Pts.)、2位を2Pts.、3位を1Pts.として集計致します。その集計の結果、最も獲得Pts.の多い作品が読者大賞の座に輝くことになります。

どの作品を1位に選ぶかが、読者大賞の結果に大きく影響します。順位付けは十分お考えになった上で投票してください。

リストの見方



D 闘幻狂 ROAD OF THE SWORD

Ⓐ IGS／AMI
Ⓑ 2003年3月
Ⓒ アクション

- Ⓐ 開発元／販売元
- Ⓑ 発売年月
- Ⓒ ゲームジャンル
- D ゲームタイトル
- E ノミネート番号
- F ゲーム画面

読者人気大賞 ノミネート作品

Virtua Striker 2002



Ⓐ アミューズメントヴィジョン／セガ
Ⓑ 2002年10月
Ⓒ スポーツゲーム

アミューズメントヴィジョン

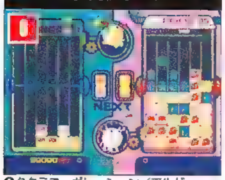
闘幻狂 ROAD OF THE SWORD



Ⓐ IGS／AMI
Ⓑ 2003年3月
Ⓒ アクション

IGS

くるくるフィーバー



Ⓐ タクミコーポレーション／アルゼ
Ⓑ 2003年7月
Ⓒ 落ちものパズル

新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス



Ⓐ アルゼ
Ⓑ 2003年5月
Ⓒ 麻雀恋愛シミュレーション

アルゼ

クイズ ケータイQモード ～MailもChatも恋しTel～



Ⓐ アメディオ／タイトー
Ⓑ 2003年1月
Ⓒ クイズゲーム

アメディオ

F-ZERO AX



Ⓐ アミューズメントヴィジョン／セガ（監修：任天堂）
Ⓑ 2003年6月
Ⓒ レース

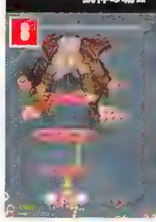
THE KING OF FIGHTERS 2002



Ⓐ イオリス／SNKプレイモア
Ⓑ 2002年10月
Ⓒ 2D対戦格闘

SNKプレイモア

式神の城II



Ⓐ アルファ・システム／タイトー
Ⓑ 2003年4月
Ⓒ 縦スクロールシューティング

アルファシステム

萌えるカジによ



Ⓐ アルトロン　エイブルコーポレーション
Ⓑ 2002年12月
Ⓒ 脱衣バラエティ

アルトロン

グレフ

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ



Ⓐ 発売元　バンプレスト　開発元　販売元・カプコン
Ⓑ 2003年9月
Ⓒ チームバトルアクション

カプコン

三味線ブラザーズ



Ⓐ カトウ製作所／コナミマーケティング
Ⓑ 2003年7月
Ⓒ 三味線シミュレーション

カトウ製作所

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS



Ⓐ SNKプレイモア
Ⓑ 2003年7月
Ⓒ 2D対戦格闘

Dance Dance Revolution EXTREME



Ⓐ コナミ／コナミマーケティング
Ⓑ 2002年12月
Ⓒ ダンスシミュレーションゲーム

コナミ

ケツイ 絆地獄たち



Ⓐ ケイブ／AMI
Ⓑ 2003年1月
Ⓒ 縦スクロールシューティング

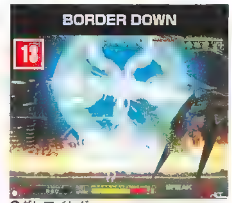
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル



Ⓐ ケイブ／AMI
Ⓑ 2002年10月
Ⓒ 縦スクロールシューティング

ケイブ

BORDER DOWN



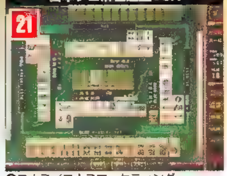
Ⓐ グレフ／セガ
Ⓑ 2003年4月
Ⓒ 横スクロールシューティング

GUITARFREAKS 9thMIX



Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2003年4月
Ⓒギターシミュレーション

麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.



Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2003年3月
Ⓒネットワーク対戦麻雀

ae'MALL



Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2003年3月
Ⓒオンラインショッピングシミュレーションゲーム

dogstation Deluxe ～イヌターネットはじめました～



Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2003年1月
Ⓒペット育成・コミュニケーションゲーム

WORLD COMBAT



Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年12月
Ⓒガンシューティング

pop'n music 9



Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2002年12月
Ⓒ音楽シミュレーション

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD

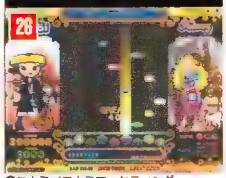


Ⓐアークシステムワークス／サミー
Ⓑ2003年3月
Ⓒ2D対戦格闘

Sammy

サミー

pop'n music 10



Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2003年8月
Ⓒ音楽シミュレーション

QUIZ MAGIC ACADEMY



Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2003年8月
Ⓒクイズゲーム

beatmania IIDX 9th style



Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2003年6月
ⒸDJシミュレーション

drummania 8thMIX

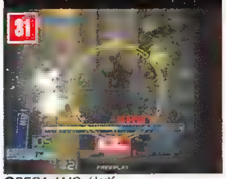


Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2003年4月
Ⓒドラムシミュレーション

sega rosso

セガロッソ

VIRTUA COP 3



ⒶSEGA-AM2／セガ
Ⓑ2003年4月
Ⓒガンシューティング

セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦 Ver.



ⒶSEGA-AM2／セガ
Ⓑ2003年3月
Ⓒ通信対戦麻雀

SEGA-AM2

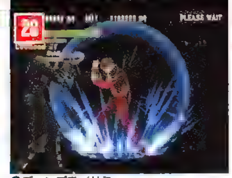
SEGA-AM2

DOLPHINBLUE



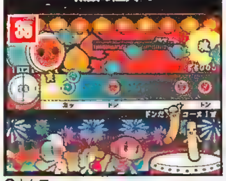
Ⓐサミー
Ⓑ2003年8月
Ⓒシューティングアクション

DEMOLISHFIST



Ⓐディンプス／サミー
Ⓑ2003年6月
Ⓒ3D格闘アクション

太鼓の達人 4



Ⓐナムコ
Ⓑ2002年12月
Ⓒ和の心ゲーム

宇宙大作戦チョコベーダー CONTACTEE

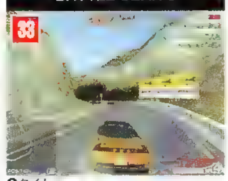


Ⓐナムコ
Ⓑ2002年6月
Ⓒミニゲーム

namco

ナムコ

BATTLE GEAR 3



Ⓐタイトー
Ⓑ2002年12月
Ⓒネットワーク接続型レーシングゲーム

TAITO

タイトー

頭文字D Arcade Stage Ver.2



Ⓐセガ・ロッソ／セガ
Ⓑ2002年12月
Ⓒドライブ

Hitmaker

ヒットメーカー

新豪血寺一族 闘婚 ～Matrimelee～

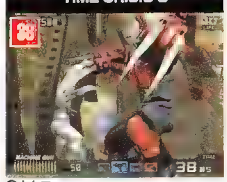


Ⓐノイズファクトリー／SNKプレイモア
Ⓑ2003年3月
Ⓒ2D対戦格闘

NOISE FACTORY

ノイズファクトリー

TIME CRISIS 3



Ⓐナムコ
Ⓑ2003年4月
Ⓒガンシューティング

青春クイズ カラフルハイスクール



Ⓐナムコ
Ⓑ2003年3月
Ⓒクイズ

魔斬-MAZAN- Flash of the Blade



Ⓐナムコ
Ⓑ2002年12月
Ⓒ妖怪斬り捨てゲーム

WOW ENTERTAINMENT

ワウエンターテイメント

あずまんが大王パズルボブル



Ⓐモス／タイトー
Ⓑ2002年12月
Ⓒパズル

MOSS

モス

WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003



Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2003年9月
Ⓒスポーツゲーム

アヴァロンの鍵



Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2003年7月
Ⓒボードゲーム

CRAZY TAXI High Roller



Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2003年3月
Ⓒドライブ

兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編



Ⓐ童／タイトー
Ⓑ2003年6月
Ⓒ対戦麻雀

Warashi Inc.

童

THE HOUSE OF THE DEAD III



Ⓐワウ エンターテイメント／セガ
Ⓑ2002年12月
Ⓒガンシューティング

The Best Character
～ベストキャラクター賞～
ARCADIA AWARDS

本年度も素晴らしきアーケードゲームの数々が、ゲームセンターに登場した。これらのゲームの面白さには、登場するキャラクターが持っている魅力も見逃せない要素として含まれている。

この「ベストキャラクター賞」は、今年最も読者の支持を得たキャラクターを決定する賞だ。

読者人気大賞にノミネートされているタイトルに登場するキャラクターの中から、一番好きなキャラクターに票を投じてもらいたい。

なお、キャラクターとは人に限らない。シューティングゲームの自機や敵弾、背景キャラなどでもOK。ゲーム内に登場するすべてのキャラクターが対象なのだ。

前回のベストキャラクター賞は、愛らしい容姿と、実は男という意外性がヒットし、見事『GGXX』のブリジットが一位を獲得した。今回も『GGXX #RELOAD』にブリジットは登場しているため、彼が二回連続受賞となるか注目が集まるところだ。

だが、今回のリリースタイトルには、大勢のキャラクターが登場するタイトルがとても多い。SNKプレイモアとカプコンのゲームから人気キャラクターが多数登場する『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』、楽曲ごとにラブリーで個性豊かなキャラがアクションする『ポップンミュージック10』、敵キャラにも詳細な設定を用意した『式神の城Ⅱ』など……。

好きなカードのキャラ、という意味で考えれば『アヴァロンの鍵』も十分な爆発力を秘めている。

今年度も多くのキャラクターが登場したがあまり難しく考えず、声が好き、髪の色が好き……君たちの心を動かしたキャラクターを直感で選ぼう。

私たちを楽しませてくれたキャラクターたちに敬意を表すべく、全読者の参加を求む次第だ。結果を見て、「あのキャラクターに私の一票が入っていれば！」と悔やんでもアフターカーニバルだぞっ。



毎回ベストキャラクター賞では、発表と同時に受賞キャラクターの読者イラストを掲載しています。自分が本当に好きだ、と思うキャラクター（集合イラスト不可）のイラストを、投稿してみませんか？　締め切りは2003年12月1日(月)必着。投稿規定はA-Fro同様です（P165ページの投稿規定参照）。あて先はアルカディア編集部「ベストキャラクター賞イラスト係」までお願いします（諸事情により通常の投稿から選ばれることがあります）。

Most Popular Game Maker
～好きなゲームメーカー賞～
ARCADIA AWARDS

「好きなゲームメーカー賞」とは、読者のみんなに「一番好きなゲームメーカー」へ一票だけ投票してもらい、その結果一番多く投票されたゲームメーカーを「アルカディア読者に最も人気のあるゲームメーカー」として讃える賞なのだ。

投票理由は、君たちのフィーリングで決定してくれてOKだ。「昔からずっと好き」、「面白いゲームを出してくれる」、「社長が好き」など何でもいい。

ゲームメーカーとしても、好感度がダイレクトに分かるのはうれしいもの。君のひいきにするゲームメーカーを一番にしてみよう！

左記の「ゲームメーカー別リリース状況」を見ると、タイトル数の多さは、前年度に引き続きコナミが他社を大きく引き離している。だが、たとえ1タイトルだけのリリースでも、その作品からにじみ出る社風や方向性がユーザーの嗜好に結び付き、強い絆となる場合もあるだろう。

君が参加した投票結果は、必ずゲームメーカーさんもチェックしている。君の想いとメーカーを繋ぐ架け橋、それが「好きなゲームメーカー賞」なのだ。



コナミマーケティング株式会社 グループブランドコミュニケーション室 ブランドコミュニケーションプロデューステーム　横山 英一氏（当時広報グループ）

前回の「好きなメーカー」賞は、圧倒的なタイトル数と、質の高い作品をリリースしたコナミが受賞。前回同様、今回も他社をタイトル数で圧倒！　コナミの二回連続受賞は実現するのか!?

参考資料：ゲームメーカー別リリース状況
(2002.10.1～2003.9.30)

順位	メーカー名	作品数
1	コナミ	11
2	ナムコ	5
3	サミー	3
3	ヒットメーカー	3
5	アミューズメントヴィジョン	2
5	アルゼ	2
5	SNKプレイモア	2
5	ケイブ	2
5	SEGA-AM2	2
5	タイトー	2
11	IGS	1
11	アメディオ	1
11	アルトロン	1
11	アルファ・システム	1
11	カトウ製作所	1
11	カプコン	1
11	グレフ	1
11	セガ・ロッソ	1
11	ノイズファクトリー	1
11	モス	1
11	ウウエンターテイメント	1
11	童	1

応募要項

読者の皆さまにアルカディア大賞へ参加していただく際に、いくつか[illegible]

●[illegible]

[illegible]イア大賞投票用紙」をご利用[illegible]の投票は無効となります。

●投票用紙は記述式となっております。黒のボールペンやサインペンで分かりやすく記してください。

●設問にはすべてご回答をお願い致します。

●アルカディア大賞のノミネート作品は、2002年10月1日から2003年9月30日に[illegible]ています（JAMMA機械基準に準拠していないものは除いています）。これらの条件を満たしていながら、リストに掲載されていないゲームがありましたら、そのゲーム名をご記入ください。

投票の締め切りは、2003年12月1日必着とさせていただきます。



NINTENDO GAMECUBE
今、神狩りの時代
3D縦スクロールシューティ
「式神の城 II」がニンテンドーゲームキューブに完全移植!
新たな使役者たちを揃え、ゲーム性、
ストーリー性とも、より過激で濃密な展開に!
式神の城 II
初回 25,000個 数量限定
初回生産限定特典
招福!グレーター招き猫フィギュア
同梱特別パッケージ
※掲載の写真は実際とは若干異なります。
新キャラ「ニーギ ゴージャスブルー」の式神として大活躍する「グレーター招き猫」の「招き猫型」フィギュア。これでプレイヤーに福が来ること間違いなし!
◆新たな使役者「ニーギ ゴージャスブルー」「ロジャー サスケ」を使いこなせ!
◆「式神の城」の特徴ともいえる「式神攻撃」は、各キャラクター2種(壱式/弐式)選択可能!
◆選択したステージのみプレイ可能な「プラクティスモード」搭載!
◆ボイス入りストーリーデモをじっくり堪能できる「ストーリーリコレクト」モード搭載!
◆2Pでのストーリーデモを収録。個性豊かな豪華声優陣が物語をより熱く盛り上げる!
NOW ON SALE
3D縦スクロールシューティング メーカー希望小売価格6,800円
株式会社キッズステーション http://www.kids-station.com/game/
〒112-8514 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル5F
ユーザーサポート:03-5805-3788(10:00~12:00 13:00~17:00 除く土日祝日)
※こちらの番号は、家庭用ゲームソフト専用ダイヤルです。
式神の城 II 公式サイト
http://www.kids-station.com/game/shikigami_2/
Alfa System
© 2001,2003 AlfaSystem Co.,Ltd. All rights reserved. Published by Kids Station Inc.

アーケードニュースアナライズ

今月も、SNKプレイモアの新作発表記者会見から秋葉原GIGOのオープンイベント、2大格闘ゲームの記念DVD、そして定例のジョイポリスまでバラエティに富んだ情報をお届けしよう!!

Event

東京ゲームショウ2003開催!!

大人気2D対戦格闘ゲームの新作が3D対戦格闘ゲームとして生まれ変わる!!

2003年9月26日から28日の3日間にかけて、東京ゲームショウ2003が『遊び心が世界を変える』をテーマに開催された。今年は出展社数111社と第一回開催以来の最も大規模なイベントになり、入場者数は3日間で15万人を超えた。

その111社の中、プレイモアとして新たなスタートをきってから、初出展となるSNKプレイモアが参加。初日に行なわれた記者発表会では、新たな展開を耳にすることになった。その発表とは、何とSNKプレイモアの看板タイトル、『THE KING OF FIGHTERS』シリーズの新作を3D格闘ゲームとして制作中というもの!! この新作『KOF』は映像出展という形で紹介され、オリジナルキャラクターとともに、テリー・ボガード、草薙 京の姿も確認できた。現在このゲームは鋭意制作中で、発売は2004年夏予定。しかし、プラットフォームは残念ながらアーケードではなく、プレイステーション2になる模様。やはり、本作のアーケードへの移植が気になるところだ。

このほかにも、『THE KING OF FIGHTERS 2003』の発表(詳しくは本誌P10〜11を参照)、そして、プレイステーション2用ソフト『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』での対戦イベント、SNKプレイモア・カプコン開発者チーム対各メディアのプレゼント争奪戦も催され、当ブースは大盛況。先日の第41回アミューズメントマシンショーでは、「アトミスウェイブ」で『THE KING OF FIGHTERS』の新作を開発中と発表、そして今回は、3D格闘ゲーム『KOF』を発表。SNKプレイモアのここ最近の積極的な活動に、今後も目が離せない。続報を期待して待っていてほしい。

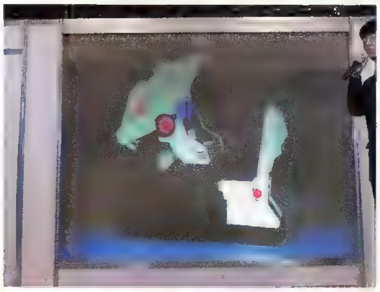
また、トミーブースではアーケードゲームタイトル『ゾイドインフィニティ』の筐体が映像出展ではあるが発表された。その筐体の外観はゾイドに模して作られており、ロケーションで一きわ目立つと思われる。発売は2004年3月予定。このタイトルも続報が入り次第お伝えしていこう。



SNKプレイモア出展ブース：この大型モニターを使って開発陣と編集部員との壮烈なプレゼント争奪戦が行なわれた!



3D格闘ゲーム『KOF』：右画面が記者発表会で流された出展映像。新キャラクターである女性ファイターが登場!!



『ゾイドインフィニティ』の筐体映像：オリジナリティ溢れる筐体のデザイン。カード対応ゲームとしての可能性も気になるところ。

PRESENT!

SNKプレイモア様から家庭用NEOGEOソフト『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』を1名様分いただきました。詳しい応募方法は、64ページの読者プレゼントコーナーをみてください。

Event

11月23日はゲームの日

http://www.aou.or.jp/fan/fan.html

毎年11月23日はゲームの日！今年も東京駅八重洲中央口コンコース・イベントスペースで、協賛メーカー6社がイチ押しマシンを展示。無料でゲームが楽しめるぞ！

今年は劇団扇座（横山謙介主催）の協力で、扇座の若手人気役者の"山内たかシ"さんを中心に劇団メンバーたちが会場を盛り上げてくれるとのこと。

また会場ではアンケートを実施。その回答者には「ゲームの日オリジナル」カレンダーがもらえるとのこと！ ニューゲームが気になる人はぜひ足を運んでみよう！

第9回ゲームの日 コアイベント

【開催日】
2003年11月23日(日)

【開催場所】
JR東京駅八重洲口コンコース・イベントスペース

【内容】
協賛社6社：(株)アトラス、コナミ(株)、サミー(株)、(株)セガ、(株)タイトー、(株)ナムコのゲームマシンの展示(無料開放)。アンケート回答者にカレンダーのプレゼント有り。

Event

秋葉原にGIGOがオープン!!

http://sega.jp/release/nr031001_1.html

10月にOPENして間もない秋葉原GIGO様より、アルカディア読者にすてきなプレゼントをいただいたぞ(詳しくは右の囲みを参照)。

同店は、『バーチャロンフォース』の設置台数日本一を誇り、『ガンダム』も『Zガンダム』だけで24台設置と、注目すべき点が多い。また、5フロアに渡る空間を埋め尽くすビデオゲームやプライズのラインナップが豊富であることも挙げられる。

クラブセガ秋葉原とは、またひと味違った秋葉原GIGOへ、この機会にぜひ足を運んでみてはいかがかな？

アルカディアを持参でセガ「カラビナストラップ」をプレゼント

アルカディア読者に秋葉原GIGO様からすてきなプレゼントがあります！キャンペーン期間内に(11月1日〜30日)秋葉原GIGOへこの本を持って下記のスタンプに印を押してもらうと、セガ「カラビナストラップ」を先着100名様にプレゼント!!

印

Event

『ハイパーストリートファイターII ～アニバーサリー エディション～』が12月に発売！

http://www.capcom.co.jp/hyper_sf2/

ストリートファイターシリーズ生誕15周年の記念作品となるプレイステーション2専用ソフト『ハイパーストリートファイターII ～アニバーサリー エディション～』が、12月18日に発売される。

本作最大の特徴は、歴代ストIIシリーズの要素とキャラクターを一本に集め、初代『ストII』から『スパIIX』まで、異なる作品のキャラクターで対戦できるということにある。例えば初代『ストII』の上昇中完全無敵な昇竜拳を持つリュウと、『スパIIX』のスーパーコンボ・真空波動拳を使用できるリュウが対戦できるのだ。「どの時期の、どのキャラが強かったか？」なんて永遠の疑問も解決できてしまうかもしれない。しかもキャラクターのグラフィックやスーパーコンボなどゲームシステムも、オリジナルに忠実に作られたというこだわりようだ。

なお発売されるバージョンは2種類で、通常版（税別・3,800円）とスペシャルアニバーサリーパック（税別・8,800円）がある。気になるスペシャルパックにはゲームソフトのほか、「ALL ABOUT ストリートファイター」ムック（A4サイズ、全96ページ）に加え、何とゲーメストビデオがDVD映像として復刻。『スーパーストリートファイターII X』と、なぜか『ファイナルファイト』が収録された全120minの映像特典付き！　このほか、春麗腕輪付きストラップ、オリジナルマウスパッドなど、豪華な特典がたくさん付いている。

2D対戦格闘ゲームの功労作を一挙に詰め込んだこのソフト、一家に一枚といっても過言ではない！　今すぐお店へ予約に走ろう!!


キャラセレクトの前に、歴代ストIIシリーズの「どのタイプのキャラを使うか」を選ぶ。


「ストII」と「スパIIX」のリュウ。波動拳のグラフィックもちゃんと違うものなのだ。

Event

MRテクノロジーEXPO2003開催

現実世界と仮想世界を継ぎ目なく融合する先端技術（Mixed Reality）の発表展示会「MIXED FANTASY ～MR テクノロジーEXPO 2003」が、10月9日～10月12日の3日間、東京都港区コクヨホールで開催された。

この「MR-EXPO」では、漫画や映画などでおなじみの光学迷彩や、ヘッドマウントディスプレイとセンサーを使用し、手と腕のアクションで現実空間の障害物と仮想の障害物を避けながら、相手の飛行機を障害物に接触させるように追い込んでいくゲーム「ブレードシップス」などが体験できた。また、映画「マイノリティ リポート」に登場していたような、遠隔操作で物体に触れ、機械の操作をする「ミラーインターフェイス」などが出典されていた。

これらの出典物が、近い将来実用化されれば、アーケードゲーム業界にも新しいジャンルのゲームが次々と発売されるのではないだろうか。

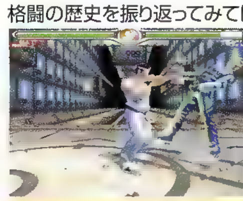

映画や漫画でもおなじみの光学迷彩。会場内でもひときわ注目されていた。

Event

2大ゲームの記念DVDが発売！

1994年に登場して以来、熱狂と興奮を生み出してきたバーチャファイターシリーズが、今年で生誕10周年を迎える。それを記念し、11月28日に『Virtua Fighter 10th Anniversary ～Memory of Decade～』が発売。初代『Virtua Fighter』の魂を受け継ぎ、『Virtua Fighter 4 Evolution』をも踏襲したPS2専用ソフト『Virtua Fighter 10th Anniversary』や、プレイヤーのドキュメンタリーDVDなど最高に豪華な内容で、価格は何と3,300円（税抜）だ。

一方、今年の8月に15周年を迎えた『ストリートファイター』では、15周年記念DVD「ストリートファイターサーガ 格闘武眞傳」が好評発売中。初代から現在までの『ストリートファイター』が余すこと無く堪能でき、価格は8,800円（税抜）。これを機に、2大格闘の歴史を振り返ってみては？


10周年を迎える「バーチャファイター」。衰え知らぬ人気は今も続く。

PRESENT！
エンターブレインから『格闘武眞傳』を3名様にプレゼント。詳しくは54ページの読者プレゼントコーナーにダッシュ！

Event

気が早いけどもうクリスマス気分！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

ようやく秋も深まったというのに、街はそろそろクリスマスへ向けて一直線！　東京ジョイポリスでも、11月10日からクリスマスムード満点の装飾を開始します。

6mの巨大クリスマスツリーと、そのツリーをバックにゴンドラに乗って記念写真が取れるスポットをご用意。総計2000個の電球を使ったイルミネーションライトも雰囲気抜群！　寒さが増して、だんだん気分が盛り上がってくる11月終盤になると、いよいよイベントも始まるぞ。11月29日から毎週土・日・祝日に開催される「Dream Flying LIVE」は空中をサンタが舞うフライングパフォーマンス。1日3回のステージを見逃すな！

11月14日～11月30日までは、ホームページにて「アーリークリスマスクーポン」も登場、お楽しみに!!

JOYPOLIS SEGA

PRESENT！
セガ様からジョイポリスのパスポートを10名様分頂きました！　クリスマスのために応募してみては？　詳しくは、54ページの読者プレゼントコーナーをチェック！

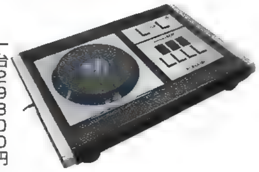
Event

家庭用IIDXのアケコンが再販!?

http://www.konamistyle.com/

アーケードで新作『9th style』が好評稼働中のbeatmania IIDXシリーズ。「家でもアーケードと同じようにプレイしたい！」とのユーザーの声で、konamistyle.comが製作・販売したアーケードスタイルコントローラーの再販プロジェクトを現在実施中。同サイトからの予約数が3000件を越えた場合にのみ再販が決定。前回の販売で手に入れられなかったキミは、この機会に予約してみては？　予約期日は12月6日を予定、再販が実現すれば、発売は来年3月を予定しているとのこと。

さらに、同サイトで家庭用シリーズの続編制作プロジェクトとも開催していた。10月26日で続編制作プロジェクトに関するアンケートは終了しているが、家庭用でも続編制作を期待しているユーザーは多いようだ。この二つのプロジェクトが実現すれば、読者のみんなにもきっといいことがあるかも？


一台29800円だが再販を希望する声が多い。

ゲーセン横丁　出張かわら版

ケイブ携帯サイト「ゲーセン横丁」最新情報！

店長と仮面の新アプリ最速レビュー！ 今回の新作：エスプピンボール

ゲー横店長（以下店長）：今回こちらで紹介していただきたいのはこちら、『エスプピンボール』です！　いかがでしょうか、実際遊んでみて？

アルカデ仮面（以下仮面）：これは……面白いですよ店長！　ピンボールでありながら、×16倍バンパーボーナスなどの「稼ぎ」がアツイ！　何より破壊パート盤面で発生する、敵との戦闘がイイ！

店長：ええ、ボールが三つ乱舞するマルチボールで敵をせん滅するわけです。そう快感重視のこの新システムが、今回最大の売りです！

仮面：確かにこれは斬新なシステムですね～。どのような経緯で思い付かれたんですか？

店長：……ピンボールのことは全然知らないんで、まぁ単に玉が増えれば面白いかな～、と。

仮面：ケイブのSTG的な思想ですね（汗）。

店長：今後もこうしてゲームの世界観を継承したピンボールアプリは作っていきますので、ぜひ皆さまもリクエストなどあれば、ゲー横へご投稿ください!!

レビュー得点：二億三千万いろり×16（全一）



特定のポケットにボールを入れると、下写真のような破壊パート盤面へ移動する。三種類の特色ある盤面が用意されているぞ。



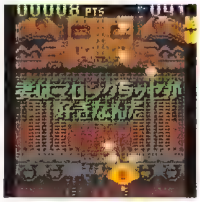
現在はボーダフォン版のみ配信中で、iモード版は11月中旬に配信開始予定。iモードユーザーはもう少し待っててくれ！

前代未聞のタイムアタック大会「サタデーナイト・フィーバロン」開催!!

ついに配信開始となる『フィーバロン』タイムアタックアプリ。これを用いた大会が、開催決定だ！

「サタデーナイト・フィーバロン」と名付けられた今回の大会では、何と毎週土曜日の17:00～翌朝5:00までの間、スコア登録がコイン無しで何度でもできるというフィーバーっぷり！

さらに今回は、男性一位のKINGと女性一位のQUEENに加え、毎週発表されるラッキーナンバーを最も多く含む得点を出した人をラッキー賞に認定！　以上の方々には賞品として、『フィーバロン』にちなんで70～80年代グッズが贈られるぞ！



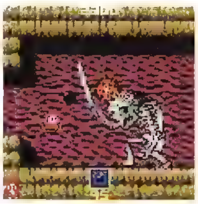
今回はこのTAアプリ自体にも、熱いオマケが！　このセリフ、まさかあのボスと戦えるのか？

開催期間は、11月11日～12月13日29時まで！　毎週選定されるラッキー賞を狙うもよし、頂点を目指すもよし。とにかくお祭り騒ぎで今大会を楽しもう！

さあ、こうなったら君も土曜の夜を攻略パターン作りで踊り明かせ!!

秋の夜長も短く感じる、新アプリが続々！

iモード版では11月、『忍者くん 阿修羅の章』が配信予定とのこと。マニアックなファンをも納得させる、完成度の高さに期待してほしい！　今後も新作が次々登場するので、チェックを怠らずに忍んで待て！



前作『忍者くん』の完成度を考えると、いやが応でも期待は高まる！

ゲー横で『エスプガルーダ』の基板が当たる!?

各地のゲーセンにて配布された、『エスプガルーダ』の基板が当たるキャンペーンへの応募ハガキ付きチラシ。しかしこのチラシを入手できず、涙をのんでいた人も多いはず……。

しかし今回、そんなあなたに朗報が！　ゲーセン横丁でも、この基板が当たるキャンペーンが開催されることになった。すでに応募期間は始まっているので、出遅れないよう、今すぐゲーセン横丁で詳細をチェックしてほしい。この機会、逃す手はないぞ！

また、今回のアルカディアパスワードでもらえる特典は、何と『エスプガルーダ』のキャラクターボイス！　ダウンロードはいつも通り非会員でも無料なので、着信ボイスに対応した機種の携帯を持っている人は、ぜひ一足先に『エスプガルーダ』の世界を感じとってみてくれ!!

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード：EDUJKOLBNDA
『横丁かわら版』内で無料着メロが！（非会員もOK）

iモード

メニューリスト → ゲーム → iモードゲーム1 → ミニゲーム／FOMAミニゲーム

ボーダフォン

メニューリスト（ボーダフォンライブ！） → ケータイゲーム → ゲームアプリ → ゲームパック → 従量課金

The シューティング ゲーセン横丁

- iモード　月額固定　税別300円
- ボーダフォン　月額固定　税別300円　または従量制 単価150～200円でダウンロード可能

てあたりしだいゲームリスト

2003年10月17日時点

●2003年10月発売予定のタイトル		
SPACE INVADERS ANNIVERSARY	タイトー	シューティング
激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球	ワウ エンターテイメント／セガ	オンラインアクション野球
drummania9thMIX（10月上旬予定）	コナミ／コナミマーケティング	ドラムシミュレーション
このeたこ（10月下旬予定）	ミッチェル／カプコン	アクションパズル
●2003年11月発売予定のタイトル		
KOLLON	サイバーフロント／タイトー	パズル
METALSLUG5（11月中旬予定）	SNKプレイモア	アクションシューティング
●2003年12月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
GUILTY GEAR [illegible]（2003年12月中旬予定）	アークシステムワークス／サミー	2D対戦格闘
ALECKBORDON ADVENTURE TOWER&SHAFT（2003年12月予定）	アルゼ	アクション
SPACEINVADERS／QIX（仮称）（2003年12月予		
バトルギア3Tuned（2003年12月予定）	タイトー	ドライブ
Dragon Chronicle（2003年冬予定）	ナムコ	カード
ZOIDS ∞ ゾイドインフィニティ（2003年予定）	タイトー	アクション
サイクラフトF-ZERO AX MONSTER RIDE（2003年予定）	セガ	レース
ネットセレクト サラリーマン金太郎（2004年春予定）	サミー	オンラインテーブルゲーム
XERO（仮）（2004年春予定）	B&F／TEAM XERO／テクモ	ネットワーク対戦格闘
ポチッとにゃ～（未定）	アイキ／タイトー	パズル
r.p.m.RED Tuned Car Championship（未定）	コナミ／コナミマーケティング	ドライブ
THE IDOL M@STAR（未定）	ナムコ	育成・カード
TOKYO COP（未定）	ナムコ	カーチェイス
OLLIE KING（未定）	アミューズメントビジョン／セガ	スケートボードレーシングアクション

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 10位　機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ



今月の初登場10位は「機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ」。ご存知人気シリーズの続編だ。今回は集計期間の関係上10位に甘んじる結果となったが、来月は上位にランキングされると思われる。人気の持続にも期待。

メーカー　発売元・バンプレスト 開発元／販売元・カプコン
ポイント　63.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS<SNKプレイモア>	219.9
2	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス／サミー>	146.0
3	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2／セガ>	93.9
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト／開発・販売：カプコン>	90.9
5	THE KING OF FIGHTERS 2002<イオリス／SNKプレイモア・サンアミューズメント>	85.5
6	Power Smash 2<ヒットメーカー／セガ>	82.1
7	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ／彩京>	77.1
8	式神の城Ⅱ<アルファ・システム／タイトー>	73.7
9	VIRTUA STRIKER 2002<アミューズメントビジョン／セガ>	67.0
10	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ<発売元・バンプレスト 開発元／販売元・カプコン>	63.6
11	上海 万里の長城<サンソフト・サクセス／テクモ>	61.2
12	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編<童／タイトー>	58.6
13	SUPER STREET FIGHTERⅡX<カプコン>	55.2
14	熱チュー！プロ野球2002<ナムコ>	50.2
15	天地を喰らうⅡ<カプコン>	48.5
16	SPIKEOUT FINAL EDITION<アミューズメントヴィジョン／セガ>	46.7
17	麻雀ホットギミック インテグラル<彩京>	45.1
18	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes<カプコン>	43.4
19	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style<コナミ／コナミマーケティング>	41.8
20	青春クイズ カラフルハイスクール<ナムコ>	40.0

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up! 5位　WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003



初登場5位は、おなじみの「WCCF 2002-2003」。昨年ワールドカップブーム冷めやらぬ時期にリリースされた前作に対して、選手カードを一新。これで最近の人気選手が出そろった格好となる。今作からのデビュー組に期待したい。

メーカー　ヒットメーカー／セガ
ポイント　118.4

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.<コナミ／コナミマーケティング>	197.0
2	pop'n music 10<コナミ／コナミマーケティング>	145.5
3	頭文字D Arcade Stage Ver.2<セガ・ロッソ／セガ>	124.1
4	drummania8thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	118.8
5	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003<ヒットメーカー／セガ>	118.4
6	アヴァロンの鍵<ヒットメーカー／セガ>	93.9
7	太鼓の達人4<ナムコ>	88.6
8	beatmaniaⅡDX 9th style<コナミ／コナミマーケティング>	85.1
9	TIME CRISIS 3<ナムコ>	78.0
10	BATTLE GEAR 3<タイトー>	67.3
11	WORLD COMBAT<コナミ／コナミマーケティング>	58.4
12	三味線ブラザーズ<カトウ製作所／コナミマーケティング>	57.5
13	セガ四人打ち麻雀MJ<SEGA-AM2／セガ>	56.6
14	GUITARFREAKS9thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	54.9
15	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー／セガ>	44.2
16	QUIZMAGICACADEMY<コナミ／コナミマーケティング>	42.4
17	DanceDanceRevolution EXTREME<コナミ／コナミマーケティング>	40.7
18	THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ<ワウエンターテイメント／セガ>	37.1
19	TIME CRISIS Ⅱ<ナムコ>	36.3
20	CRISIS ZONE<ナムコ>	35.3

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アドアーズ 渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ 町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アミューズメントランド スペースV1可部店	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
アミューズメントランド スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
スガイ北24	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
ゲームセンター B-1	千葉県柏市旭町1-1-16B1F	☎0471-44-5597
チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1丁目5-21	☎058-264-3130
アミューズメントスタジアム豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号	☎06-6857-5700
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F	☎0994-41-4188

アーケードゲームメーカーのWebサイトを閲覧することがありますか？

今月の月替わりアンケートは「アーケードゲームメーカーのWebサイトを閲覧する頻度」だ。あくまでサイトの利用は、更新頻度に大きく依存するモノ。一週間に一度しか更新されないサイトを毎日見る人はあまりいない、という事実があることを考慮し、頻度の大小以外にもトータルして累計したのが右の表だ。毎日閲覧（＆更新）されずとも、トータルして見れば、週に一度から月に数度は必ず見ていると答える読者が多数居ることにより、上位にきているメーカーもある。また、サイトを閲覧する目的としてさまざまなものが挙げられているのだが、やはりコンテンツ量とバラエティ性というのは欠かせないようだ。

なお、興味深い結果として、閲覧しない理由もまとめてみた。その最たるものが「パソコンを持ってない、ネット環境が無い」というもの。今どき珍しいと思われるかもしれないが、以前採取したアンケートでも、そこそこの数のパソコン不使用・不所持読者がいた事実もある。また、Webを見ない理由として我々アルカディアにとってうれしいのは「雑誌の方が分かりやすいから」というものだ。プロの仕事としてこれを肝に銘じ、また励みにして頑張りたい。

■アーケードゲームメーカーのWebサイトを閲覧しますか？

はいと答えた読者	47.5%	いいえと答えた読者	52.5%

■はいと答えた読者がWebサイトを閲覧する頻度と主な理由。

順位	メーカー名	毎日	週5	週4	週3	週2	週1	月3	月2	月1	累計	そのメーカーのWebサイトを閲覧する主な理由
1	コナミ	8	1	1	5	10	11	3	2	3	44	音ゲー全般の最新情報をチェック、掲載イラストを鑑賞するため、着メロ・壁紙のダウンロード、スタッフのコメント、ほか
2	サミー	1			3		2		2	3	11	「ギルティギア」・「Sammy vs CAPCOM（仮称）」の最新情報、格闘ゲームコマンド表などのチェック、ほか
3	SNKプレイモア	4		1	1	1	1		2	1	11	「K.O F」などの格ゲーが好きだから、アーケード・コンシューマに期待の新作があるため、ほか
4	カプコン	2				1		1	3	3	10	「機動戦士Zガンダム」やそのほか格闘ゲームの最新情報をチェック、ほか
5	セガ	1			2	2	1		1	2	9	「アヴァロンの鍵」・「WCCF」の最新情報をチェック、ほか
6	ヒットメーカー	1	1		1		2		1	2	7	ゲームとカードの最新情報をチェック、通信販売の利用、ほか
7	ケイブ									2	3	新作シューティングのチェック、スコアトライアルのチェック、ほか
8	アルファ・システム									2	2	「式神の城」の最新情報をチェック、ほか
9	アリカ								1	1	1	ゲームムービーをダウンロードするため、最新情報をチェック
10	クロスノーツ					1					1	最新情報をチェック
11	タイトー										1	最新情報をチェック

※上記データは、無作為に選出した、アーケードゲームメーカーのWebサイトを閲覧する読者100名から割り出したデータになります。また、表内の数値は人数になります。

ゲームセンターマップ

今回の取材地

「長野県」

これで都道府県制覇数 23/47





柵太郎隊長と&ぅ隊員が全国ゲセマプ縦断に挑戦！

ノンストップな快進撃を続ける「ゲセマプ隊」の次なる取材地は、善光寺と諸星大二郎先生の出身地で有名な長野県。今回は、長野市を中心に調査してきたのだ！

※記事中のデータは、取材を行なった9月下旬の内容によるものです。

情報提供:野ガイ君
イラスト:斉藤コーキ

長野市内



ボタン配置の配慮もバッチリ
アミューズメントパークNASA

●長野県長野市大字高田1720
☎026-228-7434
●営業時間：10:00〜24:00

隊長「レトロゲーム三枚差し切り替え筐体×4台に脱帽。『リブルラブル』は通常レバーでどうやるんだ（笑）」
隊員「レゲーはアルカディアクーポンで試遊するのがベストかな。対戦ゲームの大会も月に数回開催しているそうですし、長野市に来たら必ず訪れたい店ですね」

スタッフより

ビデオゲームが中心で対戦が盛んなお店です。週末の夜は地方より多くの強者が集まり、盛り上がります。音ゲーも充実していて飽きさせません。懐かしいゲームが遊べるオールドゲームコーナーもあります。大型ゲームも多く『VO4』、『アヴァロンの鍵』も楽しめます。駐車場もありますので、遠征者は大歓迎です。



看板が結構見付けづらいので、見過ごして通り過ぎないように。というか、取材時通り過ぎちった。



『スターフォース』や『ダライアス外伝』などが並ぶ。ハイスコア集計店なので、超絶プレイが見られるかも？



ボタン配置切り替えOK！

ボタン配置の切り替えOK!! ボタンの縦並びと横並びをスイッチ一発で切り替え可能。ベストな環境でプレイできる。



夕方になると学生さんたちが対戦に興じる。新作から旧作まで対戦できるぞ！

イベント

11月中にアルカディア12月号（No.43）を持って遊びに来てくれたお客さんには1クレジットサービス！

http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/

新作ゲームの入荷が多く、稼動が早い
GONDO+1

●長野県長野市権堂町2259
☎0262-37-5783
●営業時間：10:00〜24:00

隊長「対戦台の筐体には、細かな対戦マナーが貼ってあるし、ゲーセン初心者も安心だな」
隊員「『アヴァロンの鍵』のレイアウトは、コの字形になっているので覗かれる心配が無いです！」

スタッフより

『WCCF』を筆頭に大型ビデオ&メダルゲームを中心にさまざまなジャンルのゲーム機を取りそろえております。『Zガンダム』も4台フル稼働中です！

『VO4』大人気！



権堂周辺ではバーチャロンが大人気！ 4台ある『VO4』は今も現役稼動中。市外からも熱心なファンが集まるぞ。



善光寺に近い、繁華街通りのゲームセンター。プライズ、プリクラも並んでいる。



やや手狭だが、ゲームのラインアップは充実。大人気の『Zガンダム』は四人同時対戦可能だ。

http://www.am-plus1.co.jp/index2.html

長池店と長野駅前店の二軒を同時紹介
ドルフィン長池店&ドルフィン長野駅前店

●長野県長野市大字北長池1230-1
☎026-259-9567
●営業時間：10:00〜24:00
（データは長池店のもの）

隊員「長池店は『VF4EVO』の大会を月1ペースで開催。国道18号線沿いなので、車が欲しいね」
隊長「長野駅前店は駅から近し！ 二階の50円コーナーには、パズルやアクションがそろっちょる。

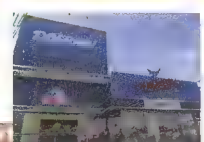
スタッフより

ビデオゲームコーナー50円台有り。最新音ゲーALL1プレイ100円。プリクラ機300円台有り。プライズゲームALL1プレイ100円。お得なお店No.1!!

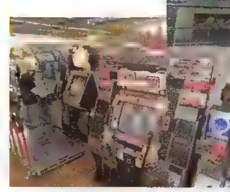
長野駅前店は安い！



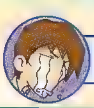
長野駅前店の1階はプリクラメイン。奥の音ゲーコーナーは、新作でも100円と安め。



写真はドルフィン長池店。郊外型ゲーセンだけあって、広い店舗が特徴だ。



長池店は音ゲーの新作を続々と入荷する。池長店の料金設定は平均である。



先月号のゲームセンターマップにおきまして、「ゲームラボアップル」様のスタッフのコメントが間違っておりました。深くお詫び申し上げます。正しくは以下のものになります。
●当店は音ゲーファンの集まるお店！ 全国ランキング上位の有名プレイヤーも来店して盛り上がっております。また、"激取れ"のクレーンゲーム40台や、各種イベントも好評です。

アイコン情報
格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　シュ シューターが集まる店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　連 連射装置などのサービスのある店　A アルカディアクーポン加盟店

アダルト層が腰を据えて楽しめる場所

ナムコプラボ南松本店

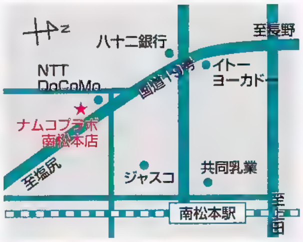
●長野県松本市宮田2-7
☎0263-26-9739
●営業時間：平日12:00〜24:00
土日祝10:00〜24:00

隊員「こちらはプラボ第一号店ですって！」
隊長「へぇ〜。それにつけてもメダルコーナーは光が入らない空間に、スポットライトで演出してあってオシャレだねえ。大人が落ち着いて遊べるよ」
隊員「新作の『オーバルアリーナ』でメダルゲームデビューしてみたくなりました」

スタッフより
大人の雰囲気漂う当店は、プライズの品ぞろえがピカイチ!! 土日は多彩なタイムサービスが超充実!! 人気の『アヴァロンの鍵』、『WCCF』トレード大会も白熱!! 自慢のメダルも『スターホース』、『フォーチュンオーブ』と人気種そろっています アソビハイッテル?


南松本駅からは少し距離があるので、やはり車が欲しいところだ。


入り口から渋いメダルコーナー。18歳以下は入場不可だ。



http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/004/pb-18-s-matsumoto/

コナミの音ゲーが大フィーバー！

レイディビートル

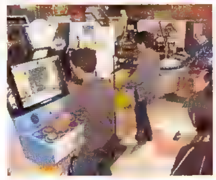
●長野県松本市中央1丁目8-20
五幸セントラルパーキングビル
☎0263-39-4010
●営業時間：10:00〜24:00

隊員「学生さんたちが挨拶を交わしながら、音ゲーに打ち込んでいる初々しさよ。って、何踊っているんですか隊長!?」
隊長「そらアンタ、ビートルいうたら『DDR』。ダンサー顔負けのプレイヤーがいらっしゃいますが、負けられぬわッ。30分700円で筐体貸切？ 体力もたへんがな！」
隊員「対戦格闘も常に人が付いていて、対戦相手に困ることも無いですね」


ビートルの要、『DDR』は送風機完備。背面プレイもお手の物といった感じだ。

てんとう虫の看板が目印。常連さんたちには「ビートル」と略されている。




学生さんたちには音ゲーが大人気！「ポップン10」の店舗イベント、「お星様にお願い！」では好成績に期待できそう。



スタッフより
駅前の店舗ということで学生さんが利用してくれます。会員制や筐体レンタルなどのサービスでは長く遊んでもらうことを心掛けています。ほぼ毎週大会などのイベントがあり、対戦ゲームなども盛んで、各方面からの遠征者も多く訪れます。『ポップン10』が2台あり、音ゲーも盛んです。松本へ来たらぜひご来店ください！ お待ちしております。

http://park1.wakwak.com/~beetle_airport2/

大会には、他県からも参加者あり！

ゲームステーションパロ

●長野県諏訪市沖田町5-18
☎0266-82-2900
●営業時間：10:00〜24:00

隊員「店長さんが、『Zガンダム』と海外版『スパルタンX』を大プッシュしていたね」
隊員「新作とレゲーどちらもそろってますね。また、音ゲーの『BMⅡDX』は長野県のネットランキングトップランカーが集まるそうですよ。1階のプライズのラインナップが豊富なので、ファミリー層にもいいですね」

スタッフより
幅広いお客様に楽しんでいただくために、ド肝を抜くラインナップで2階に60台のビデオゲームを設置。格ゲーは、最新タイトルを中心に毎月大会開催。『BMⅡDX』はランキングbeat#1のLIGHTで上位のプレイヤーたちも大会に参加。夢空間へぜひどうぞ。


外観通り、店内も明るい雰囲気。1階がプライズで、2階がビデオだ。


11月中は設置しておいてもらえる海外版『スパルタンX』。



http://www.fun-field.com/palo/suwa.html

オリジナル企画を数多く開催。プライズも多い！

セガワールド上田

●長野県上田市大字
上田1847-1
☎0268-27-5777
●営業時間：10:00〜24:00

隊長「店の後ろには山がそびえているから『甲虫王者ムシキング』をやらずとも、クワガタとか捕まえられそうだよな」
隊員「70人も子供たちが集まったそうですよ、ムシキン大会。外部モニターはスゴイ!」
隊長「対戦ゲーム大会も多く、コアユーザーも安心して遊べるお店だなぁ」

スタッフより
ファミリーからコアユーザーの方々まで幅広く楽しめるお店を目指しております。ビデオゲームは週末の格ゲー100円2クレジットを始めとした各種サービスや、毎月開催するの大会などのイベントに力を注いでおりますので、皆さまぜひご来店ください！


上田バイパス沿いにあるゲーセン。店の脇には水車もある。


「甲虫王者ムシキング」や「頭文字D」は外部モニターに出力しているぞ。



http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=3142030

パチャっ子なら避けては通れない

アピナ諏訪インター店

●長野県諏訪市沖田町
4丁目41-8
☎0266-53-1181
●営業時間：10:00〜24:00

隊員「ここは何といっても『VF4EVO』！ ポイントランキングや長野最強決定戦などにパチャっ子は参加するべし」
隊長「それ以外では、『WCCF』と『アヴァロンの鍵』に注目すべきか。トレード掲示板は、中々賑わっておるからな」

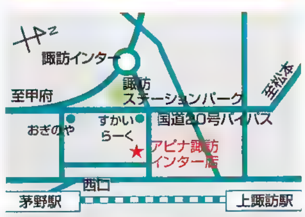
スタッフより
『WCCF』や『MFC』、『アヴァロンの鍵』などの最新ゲームからプライズ・プリント・メダル機まで、人気機種を常時多数取りそろえています。お客様に楽しんでいただけるよう毎月恒例のスペシャルイベントと多数のサービスを用意し、お客様とゲームとの出会いを大切にするスタッフが皆さまのご来店をお待ちしております。

アピナ系列店は多いぞ
長野県に広がるアピナワールド。「アピナ長野村山店」、「アピナ長野大橋店」、「アピナ穂高店」、「アピナ上田インター店」と、全店を巡るのもいいかもしれない。


船の形をしたアピナ諏訪インター店。ゲームセンター部分は1階のみだが（2階は室内プール！）敷地面積は広く、筐体数も多い。


「長野最強50人組み手」なるイベントも開かれた。強者を求めるならここへ！


「アヴァロンの鍵」、「WCCF」は安定した人気を誇っている。トレードも盛んだぞ！



http://www.apina.org/am/suwainter/


「ゲームセンターマップ」では、未踏破地域の情報を切実にお待ちしております。特に、四国地方全域、九州地方の「佐賀」、「長崎」、「大分」、「宮崎」、そして沖縄のゲーセン情報は一店舗でもいいので、教えてくださいませ！ 「宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは location@arcadiamagazine.com



株式会社 セガ
AM 機器事業本部長
専務執行役員

森　啓二

もり・けいじ

生年月日：1957年(昭和32年)2月12日
出 身 地：福岡県糟屋郡
学　　歴：1979年(昭和54年)3月　福岡大学法学部卒業
職　　歴：1979年(昭和54年)4月　栄光時計株式会社入社
　　　　　1984年(昭和59年)8月　同退社
　　　　　1985年(昭和60年)3月　株式会社セガ入社
趣　　味：読書とガーデニング

斬り込み隊長

ろですよね。体臭を感じるぐらいの生々しさの中で遊ぶのだから、余計に空間の雰囲気というものが重要なんです。ここが人間の本質的な部分なので、コミュニケーションができる空間を大事にしていきたいですね。

――なるほど。では若年層についてはどうお考えですか？

森　『ムシキング』で遊んでもらっている層は、今、屋外で人とゲームを通じて遊ぶ楽しみを体験していますから、将来ゲームセンターに通う潜在的ユーザーとして育ってくれていると思います。今後の課題は、彼らがもう少し大きくなっても遊び続けられるものを、いかに絶やさず引き込んでいけるかでしょう。

――セガはAC業界の中で、どのような位置づけにあると捉えられていますか？

森　セガは、斬り込み隊長的な役割を持っていると思います。さまざまな新しいことに挑戦し続けていきたいと思っていますが、今の時代、そこそこの冒険ではユーザーが着いてきてくれないでしょう。

セガの価値は、新しいもの、ワンダーを出していくことだし、それを出せる実力もある。だからこそさまざまな切り口に対して斬り込んでいくし、そうでなくてはゲームセンターの活性化は無いでしょう。

――最後に、今後のセガは何をしてくれますか？

森　先ほども言いましたが、キーワードはコミュニケーションです。

当然、VF-NETやMJ-NETなどを統合したALL-NETといったものをはじめ、技術的な部分も先へ先へと斬り込んでいきます。しかし、ネットにつなごうが、どんなにすごい基板だろうとも、そういった技術を売りにするのではなく、それを使った、人と人との触れあいから生まれる、遊びそのものの魅力を提供していきたいと思っています。

今後のセガに期待していてください。

（敬称略　2003年10月　セガ三号館にて）

魂を籠める者

第三十四回
株式会社 セガ

今年のセガを見てみると、前ヒットメーカー社長の小口氏がセガの社長に就任したことや、若手役員の起用、開発子会社の統廃合など大きな動きが見られる。そしてアーケードも重要な市場と言っているセガが、いかにアーケードを活性化させてくれるのか!? アーケード営業畑のたたき上げ、森啓二専務執行役員にお話を伺った。

セガは、アーケードゲーム業界の

——早速ですが、略歴を教えていただけますか？

森　私がセガに入社したのは28～29歳のころです。入社のきっかけは、セガが即効力のある営業を募集していましたので、そこで応募して中途入社しました。

入社当時のセガは、第一次アミューズメント（以下AM）産業の成長に向けて大きく羽ばたこう！　という段階でした。初期の体感ゲームをリリースしていたころで、1986年発売の『アウトラン』の時代です。しかし、営業マンとして入社したんですが、当時のセガは需要が供給を上回り製造が追いついてないという大変な状態でした。だから営業マンというよりは、ねじ回し持って、『アウトラン』や『スペースハリヤー』を組み立てに行く方が多かったんですよ（笑）。

——それからずっと営業をなさっているのですか？

森　はい。ずっと営業をやっています。当時は営業と開発しか無くて、今のようなマーケティングやプロモーションは無かったんです。その後、事業規模が大きくなるにつれて、そういったものを営業部門の中から作っていき、いろいろな部門ができていきました。今から思い返すと、まだまだ足りないことはありましたが、販売会社（販売機能・マーケティング機能）として機能し始めた中にいました。アトラスの峰岸さんと『プリント倶楽部』の立ち上げや、当時専務だった小形さんとプライズの立ち上げもやりました。あの人はかなり精力的に活躍なさっていましたね。UFOキャッチャーブームの火付け役ともなった人です。そんなこんなで、AMを中心にいろいろやってきました。そして現在に至ります。

——今のAM業界で、一番元気がいいのはどのコンテンツなんでしょうか？

森　現在のAM業界の状況は、プライズがすごく強いですね。現在のプライズ産業は年間2300億円もの収益を上げています。業界三団体で発表しているデータによると、去年のオペレーション売上高は6055億円。その中の1/3強がプライズで占められているんですよ。

次にメダル。そしてユーザーでもコアな層に当たるビデオゲーム。まぁ、そういう状況かな。

——ところで、実際に製品を作際、AMの営業はどういった部分で製品開発に携わっていかれるのですか？

森　基本的にビデオゲームやメダルゲームの企画は開発側です。その後、製品の形にする段階から、我々営業の考えが入っていきますね。

当然ですが、新しい遊びを企画するのは開発者に任せます。ただし、それだけではなかなか世の中に広がっていかない製品も多いので、プロモーション方法や筐体の大きさ、ゲームセンターは何㎡ぐらいの店舗が多いか？　何人で遊べるようにしましょう。この地域ならどのお店に設置したらいいか？　などといったことをリサーチして製品の広め方をプロデュースする。そういった点でお互い協力しながらやっています。

——AM営業部門として今後のテーマを教えてください。

森　やはり、プレイヤーが期待してくれるような空間を作ることだと思います。商品としては良いモノが出来ていますが、なかなか一般層まで広がっていかない。

だから、もっと遊びの幅を広げていくような製品開発をするように、営業から開発には要求しています。

次に、現在のマーケット規模からすると、今の施設オペレーションにおける6000億円という市場規模は、まだまだ小さいと思っています。ここから先の話は構想段階ですが……将来は、AM機器販売市場も合わせて1兆円を超えるようにしたいと考えています。オペレーションの方は、あと数年で三割増しの8000億円は狙っていきたいですね。

——では、その数字をどうやって上げていくかの構想をお聞きできますか？

森　まずは、リバイバルの人たちをいかに呼び戻すかを考えています。いわゆるインベーダー世代を呼び戻そうと思っています。

彼らの世代はゲームに対する抵抗はありませんし、むしろ当時はゲームに熱中していた層です。そういった人たちにゲームセンターへ帰ってきてもらいたいと思っています。

最近は、その世代の人たちでもプレイできる面白いゲームがありますよ！　といったプロモーションを展開したいですね。

彼らは、今のゲームセンターを体験する機会が少ないだけで、きっかけさえつかめれば戻ってきてくれる要素は十分にあると思います。

次に、この年齢の下ぐらいの30代の層になると、そろそろゲームは卒業かな？　という感じで、離れていってしまう。それがとても惜しいんです。だから、彼らの卒業を長引かせるということですね。

一年で一歳ずつ上限を伸ばすと考えれば、そんなにハードルは高くないでしょう。ただ、個々のゲームって必ず飽きますよね。例えば一生懸命『ダービーズオーナーズクラブ』を遊んでいても、さすがに何年も遊び続けていれば飽きてしまいますよね。だから、一年後にその『ダービーズオーナーズクラブ』の体験を活かせるような製品をリリースし続けていけば、卒業する時期も伸びていきますよね。ただこれは理想論なので、開発は非常に難しいと思いますけどね（笑）。

——ゲームセンターは若い人たち中心の産業というイメージがありますが、もう少し大人がくつろげる空間をプロデュースしていくような方向性は考えられていますか？

森　セガブランドの中で、大人向けのロケーションがあってもいいと思っています。年齢制限や内装の雰囲気も変えてちょっと敷居を高くしたり、プレイ単価も100円ではないものでもいいと思いますね。

ゲームの楽しさとは別に、空間の価値を大切にしていきたいと思ってます。家庭用にできない遊びは、人とのコミュニケーションです。ゲームセンターは同じような価値観の人間が集まる場所ですからね。

飲み屋に行っても、そうですよね。自分と似たような指向性を持った人たちが集まるからこそ居心地がいい。落ち着ける店と居心地が悪い店の差は、そういったとこ

ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

締め切り
2003年11月25日(火)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさえていただきます。※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。



1 家庭用NEOGEOソフト『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』
SNKプレイモア様ご提供

SNKプレイモア様より家庭用NEOGEOソフト『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』を1名様にプレゼント!



2 ドリームキャスト用ソフト『ボーダーダウン』
グレフ様ご提供

グレフ様よりドリームキャスト用ソフト『ボーダーダウン』を5名様にプレゼントします!



3 『UFOあらかるとⅡ』アロハシャツ(Lサイズ)&油とり紙&セガロゴ入りボールペンセット
セガ・メカトロ研究開発部様ご提供

セガ・メカトロ研究開発部様より『UFOあらかるとⅡ』アロハシャツ(Lサイズ)&メカトロ研 油とり紙&セガロゴ入りボールペンをセットで5名様にプレゼントします!



6 水島新司オールスターズ サインボールクロックセット
5 頭文字D 携帯ストラップ(改)セット
7 ジョイポリス パスポート
セガ様ご提供

セガ様より頭文字D携帯ストラップ、水島新司オールスターズ サインボールクロックをセットでそれぞれ5名様に、そしてジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼントします!



4 『激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球』販促用ポスター
セガワウ様ご提供

セガワウ様より『激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球』販促用ポスターを5名様にプレゼントします!



コナミマーケティング様ご提供

コナミマーケティング様より、本誌でも大好評の『pop'nmusic 10』販促用ポスターを5名様に、『beatmaniaⅡDX 9th style』の販促用ポスターを5名様にプレゼント!!



13 『beatmaniaⅡDX 9th style』販促用ポスター



14 『pop'nmusic 10』販促用ポスター

コナミメディア様ご提供

コナミメディア様よりパーキッツオリジナルストラップを4名様にプレゼントします!

11 パーキッツオリジナルストラップ



12 S.S.T.バンドメンバーのサイン入り色紙
サイトロン様ご提供

サイトロン様よりS.S.T.バンドメンバーのサイン入り色紙を3名様にプレゼント!!

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様よりNintendo ファミコン型アラームクロックのセット、機動戦士ガンダム スペシャルクリエイティブモデル3セット、CAPCOM ストリートファイター15thアニバーサリーDXフィギュアセットをそれぞれ3名様にプレゼントします!



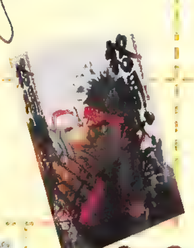
10 CAPCOM ストリートファイター15thアニバーサリーDXフィギュアセット



9 機動戦士ガンダム スペシャルクリエイティブモデル3セット



8 Nintendo ファミコン型アラームクロックセット



19 ファミ通DVD ストリートファイターサーガ 格闘武眞傳
エンターブレイン提供

エンターブレインよりファミ通DVD ストリートファイターサーガ 格闘武眞傳を3名様にプレゼント!



16 『ギルティギア 験』ぬいぐるみストラップ&うちわセット
17 『ギルティギア 験』動物ぬいぐるみ ロジャーBIG



15 『ギルティギア イグゼクス』グラスセット



18 『ギルティギア 験』B2判ポスター&クリアファイル(2枚組)セット
サミー様ご提供

サミー様より『ギルティギア イグゼクス』グラスセットを3名様、『ギルティギア 験』動物ぬいぐるみ ロジャーBIG、ぬいぐるみストラップ&うちわセット、B2判ポスター&クリアファイル(2枚組)セットをそれぞれ1名様にプレゼント!

編集部提供

編集部よりアルカディア特製QUOカードを10名様に、ゲームボーイアドバンスSPを4名様に、ニンテンドーゲームキューブを1名様に、金田 榮路氏描き下ろし『サムライスピリッツゼロ』B2判折り目無しポスターを10名様にプレゼントします!



20 アルカディア特製QUOカード



22 ニンテンドーゲームキューブ
21 ゲームボーイアドバンスSP



23 金田 榮路氏描き下ろし『サムライスピリッツゼロ』B2判折り目無しポスター

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。



週刊ファミ通
11/7号
好評発売中
特別定価350円
超時空要塞マクロス
攻略小冊子
侍道2
グランド・セフト・オートIII
徹底攻略
ララ・クロフト トゥームレイダー 美しき逃亡者
オリエンタルブルー 青の天外
©2003 SUSUMU MATSUSHITA
11/14号は、10月31日(金)発売!



イチオシ攻略
我が侍道にいっぺんの曇りなし!!
侍道2
WAY OF THE SAMURAI 2
全10タイトルをイチオシ中
特集 快進撃!! ネットワークゲーム
PS2で発売が予定されているネットワークゲーム最新情報を満載
最新情報 GT4/FFX-2 INTERNATIONAL + LAST MISSION
ファミ通PS2!
プレイステーション2
©2003 Spike ACQUIRE
11月14日号 好評発売中
520円



ファミ通キューブ+アドバンス
12月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
特別付録
特典映像がいっぱい!!
星のカービィ
スペシャルDVD
©2003 HAL Laboratory,Inc./Nintendo



日本で唯一のXbox専門誌
ファミ通Xbox
定価590円
毎月30日発売
Project Gotham Racing 2
TGS2003&VIPインタビューから
Xboxの今後を徹底検証!
DEAD OR ALIVE Online
Xboxドレスアップシート
12月号 好評発売中!!



噂のテレビゲーム情報満載のDVDビデオマガジン!
ファミ通Wave DVD
毎月30日発売 定価980円 12月号
FFX-2 インターナショナル+ラストミッション
東京ゲームショウ2003カタログ
メタルギアソリッド3 スネークイーター
SIREN(サイレン)/ニーナ(仮題)
ウイニングイレブン7/F-ZERO GX/侍道2
本誌独占映像収録!
零 紅い蝶
全国書店にて絶賛発売中!
©TECMO,LTD.2003 ©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA ALTERNATE COSTUME DESIGN:TETSU TSUKAMOTO
DVD VIDEO



ファミ通の攻略本!!
サモンナイト3
パーフェクト サモナーズ バイブル
好評発売中/A5判/本体1200円
ゲームボーイアドバンス
真・女神転生 デビルチルドレン 炎の書&氷の書 公式パーフェクトガイド
真・女神転生II 公式パーフェクトガイド GBA対応
プレイステーション2
みんなのGOLF オンライン 公式ガイドブック
好評発売中/A5判/本体1500円
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/



「闘劇2004」のタイトルに決定!!

P8～9でも掲載した通り、「サムライスピリッツゼロ」が闘劇のタイトルに選出された！　やり込んで武士道の極みを目指そう。なお、決勝で使用されるボタン配置は、右図のようになっているぞ。

闘劇公式ボタン配置



祝！　闘劇タイトル決定!!　今回は対戦の腕前向上を助けるゲームシステムの掘り下げやキャラ別攻略をはじめ、対CPU戦のボスキャラ攻略も掲載。対戦好きな人も、物語が見たい人も必見だ！

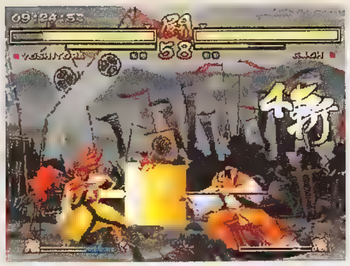
サムライスピリッツゼロ
- ■メーカー：悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア
- ■ジャンル：2D対戦剣劇
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発 売 日：2003年10月上旬（稼働中）
- ■使用基板：MVS

剣劇遊戯之感想

中間～遠距離ではジリジリとしたにらみ合いになりがちだが、接近戦ではガード硬直の短さや踏み込み～防御崩しのスムーズさから、一転して素早い展開に。忍耐力に判断力、そして集中力が問われる武士道な本作、日本人ならやり込むべし。

終着で待つは真のますらお 最終決戦が今、始まる!!

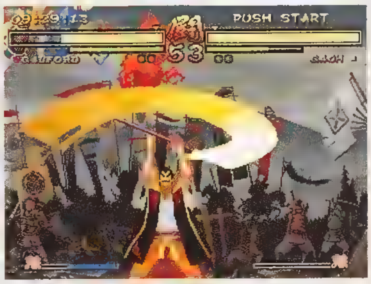
夢路を倒すと、旅の最終目的である兇國日輪守 我旺が姿を現す！　君は果たして、豪槍と名高い我旺の十文字槍を打破することができるだろうか？　日本國の命運をかけた決戦の火蓋が今、切って落とされる。



前進しつつ連続突きを繰り出す。我旺が得意とする攻撃の一つで、ケズりダメージもかなりのもの。



1本目は怒りゲージが増えない我旺だが、1本取ると闇キ皇を降臨させ、巨大な鎧武者の姿に!!　以降、怒りMAX時はこの姿となり、すべての攻撃を無効化するぞ。あまりの強さに、防戦一方になること必至。



うかつに跳び込めば、槍を振り上げ頭上で高速回転させる技で迎撃してくる。攻撃範囲の広い厄介な技だ。



國がために生きる豪槍の修羅

兇國日輪守　我旺

きょうごくひのわのかみ　がおう

～設定～

日輪國の領主。

大飢饉により荒廃した国土を憂い、不甲斐無い幕府に激しい憤りを憶えている。

日本をより強い国に鍛えなおし、国外に領土を広げていくことが、真に日本の未来のためになるとの強い信念を持っている。

～物語～

國が哭いていた。

思い起こせば、十字槍を手にして幾星霜――。駆け巡った戦場は数知れず、浴びた血も流した血も夥しく、幾重にも築かれた死屍の山を乗り越え、今という刻を得るに至る。

何の為に。それは、天下泰平の世を夢に見て。

豊かな國を築く大儀を掲げて、戦で無駄に民草が散る様へ感じた矛盾と憤りに歯噛みして、それでも戦い続けたのは――何の為に。飢饉に苦しむ民草を放置し、豊かな江戸に将軍家が左団扇で過ごす為では断じてない。

この掌は、多くのあらゆるものを得てきた。しかし、指先からは得たはずのあらゆるものが零れ落ちていく。望んだものは、霞の如く。

その甲冑の如く硬き両手には、この十字槍しか掴むことは叶わない。

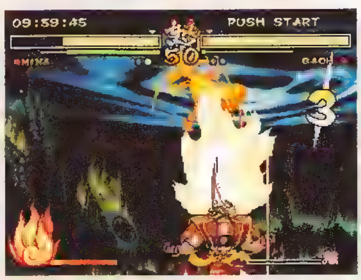
――三途を逝こうぞ。

火途に魂を焦がされようとも、血途に身を削がれようとも、刀途に落魄しようとも、この鬼十字は血塗られた修羅の道逝く詮無き愚者。血の色と匂いに染め上げられたこの身なれど、願わくば、艶やかな紅に彩られた最期であれ――。

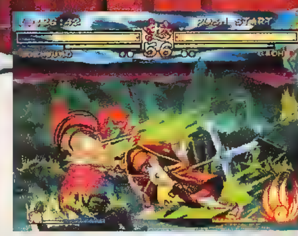
その武将は覇を唱え、天に吼える。

「ますらおよ！　我の元に集え！」

時に一七八六年。後の世に言う、黄泉ヶ原の乱――賽は投げられた。



鎧武者状態での攻撃の一つは投げ技。相手を天高く放り投げ、鋭い兜に突き刺し、さらに邪気を放って攻撃。威力は絶大だ。



鎧武者状態になると、自慢の兜を使った突進攻撃でガンガン攻めてくる。うまくさばいて怒りMAX状態が切れるのを待ちたい。

連動する物語をチェック!!

本作はしっかりとした物語デモが用意されており、関係の深いキャラは物語がリンクしていることは、前号でもお伝えした通り。物語の背景がほかのキャラの物語で明かされるようなこともあるため、非常に興味深いものになっているぞ。

特に、ナコルル・リムルル・レラの三人と、火月、蒼月、炎邪、水邪の四人は、密接に絡んでいるので注目だ。また、閑丸とシャルロットor[illegible]外道など、意外な組み合わせで接点がある場合も。たくさんのキャラクターでクリアして「侍魂」の世界をたん能してみてはいかがだろうか？



さまざまな思惑が交差し、時間軸の絡みも複雑な風魔一族と魔界の精神体の物語。

キャラクター設定画





アニメ調という発注とドット絵という制約のため、ややおとなしめになったのが少々心残りですが、念願のサムスピ鎧武者の登場ですごくうれしいキャラです。特大十字槍がお気に入り(和月 伸宏)。

敵を打ち倒す極意は敵を知ることにあり

ボスキャラ攻略指南

難度が高めな本作のCPU戦。まずは、必ず出現するボスキャラの倒し方を伝授。相手の動きを覚えれば、光明は見えてくるハズだ。

Text：パチ

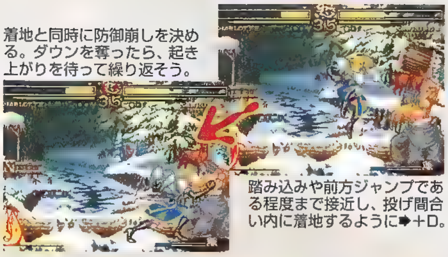


パターンは主に二つ。一つは、➡+Dやジャンプ(技は出さない)で三九六の目の前に着地し、防御崩し～崩し斬りを狙うパターン。うまく決まったら、相手が起き上がるところにジャンプなどを行なって繰り返そう。起き上がりに三九六がジャンプした場合は、対空技で落とすか、着地に防御崩しを決めればいい。

注意したいのが、三九六が怒りMAX時に防御崩しを退き込みで避けられると、その後武器飛ばし必殺技を出すことがある点。画面暗転を見たら、伏せなどで回避しよう。

もう一つのパターンは、三九六に通常技をガードさせて中斬りを誘い、空振りに反撃を決めるというもの。リーチの長い通常技を持つキャラは、こちらの方がオススメ。ただし、たまに強斬りを出してくることがあり、こちらはまず届いてしまうので注意。

なお、子分の攻撃をくらってダウンを奪われたら、前方への移動起き上がりで近付いて防御崩しを狙うといいぞ。



着地と同時に防御崩しを決める。ダウンを奪ったら、起き上がりを待って繰り返そう。

踏み込みや前方ジャンプである程度まで接近し、投げ間合い内に着地するように➡+D。



中斬りの空振りを確認したら反撃。近距離で弾き返しを狙うのも手だが、リスクは高い。

通常技をガードさせると、三九六はそれに反応して中斬りや強斬りを出すので……、



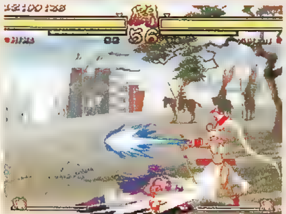
夢路はスキの大きい技を自発的に出すので、ガードを固めてそれらの技を待ち、反撃に徹する闘い方が有効だ。

反撃を決められるのは、主に不意打ち、三連殺(幻十郎)、アンヌ ムツベ(ナコルル)の三つ。基本的にはしゃがみガードして待ち、夢路が不意打ちを出してきたときのみ、立ちガードに切り替えよう。

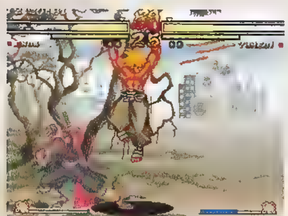
反撃に使う技だが、不意打ちに対してはある程度発生が早ければ何でもOK。三連殺やアンヌ ムツベに対しては、リーチが長めでダメージの大きい技があるキャラはそれで、無いキャラは踏み込みから防御崩し～崩し斬りを決めよう。

注意してほしいのが、変身技を出した後の元に戻るモーション中は、夢路が無敵になっていること。反撃が早過ぎると空振りしてしまうので、うまくタイミングを合わせるか、攻撃持続時間の長い技で反撃するようにしたい。

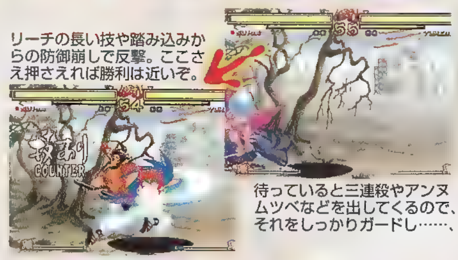
なお、待っていると近付いて防御崩しやモズ落とし(半蔵)を狙ってくることもあるが、歩いてきたら夢路を跳び越すようにすれば問題無い。跳び越した際に、夢路が秘剣ささめゆき・閃や弧月斬(覇王丸)などを空振りしたら、背後から反撃を決めよう。



ミナの地弓心に対してアンヌ ムツベを出すなど、特定の必殺技に反応することも。



技を出さずに歩いてきた場合は、投げを狙っていることが多い。跳び越して避けよう。



リーチの長い技や踏み込みからの防御崩しで反撃。ここさえ押さえれば勝利は近いぞ。

待っていると三連殺やアンヌ ムツベなどを出してくるので、それをしっかりガードし……、



●我旺の特徴について

我旺は、怒りMAX時に鎧武者状態へと姿を変えるのが特徴。1本取るまでは我旺の怒りゲージがたまらないので常に通常状態だが、1本取ると次のラウンドは怒りMAX(鎧武者)状態からスタート。以降は怒りゲージの状態に応じて、通常状態と鎧武者状態が切り替わるぞ。また、武器飛ばし必殺技を決めても、武器を飛ばすことはできない。

●通常状態の対処

中間距離からの十字槍による連続突き、やや近い距離での下段攻撃や中段攻撃、頭突きを見舞う投げ技など、厄介な攻撃が多い。この状態に対しては、前方ジャンプから早めにCを出して空振りし、着地と同時に防御崩しを狙うパターンや、遠めから跳び込んでジャンプ強斬りを狙うパターンが比較的有効。跳び込んだ後は着地と同時に引き込みで間合いを離して繰り返そう。

そのほか、特定の必殺技を連発するのも効果的。一部キャラの飛び道具は特に有効だ。

●鎧武者状態の対処

こちらの攻撃が一切効かないので、通常状態に戻るまでひたすら逃げるしかない。

ほとんどの場合は突進攻撃を連発してくるが、これはケズりダメージが大きいので、ガードせずに前方ジャンプで回避しよう。回避後は我旺が次の突進攻撃を出してくるタイミングに合わせ、再度前方ジャンプすればOKだ。



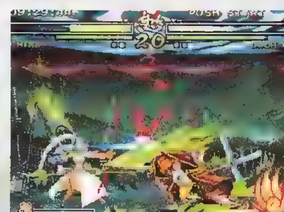
遠めから跳び込めば対空技をくらいにくい。ジャンプ強斬りは引き付けて出すこと。

ジャンプから防御崩しを狙うときは、Cを空振りしてガードポーズを取らせた方がいい。



以降、ジャンプでの回避を繰り返す。着地後にタイミングよくレバーを入れるのがコツ。

開始直後はほぼ確実に突進攻撃を出してくるが、前方ジャンプしておけば回避できる。



鎧武者状態の我旺には、こちらの攻撃が一切通用しない。攻撃するだけムダだ。

雑記 零之巻

対我旺攻略補足：キャラ固有のパターンを一部紹介。慶寅／弱椿で接近して弱白百合。ガード時は弱白百合連発。　ミナ／中シニマブイの隙きや後方ジャンプ中斬りで間合いを離し、強地弓心。ヒット時は遠距離立ち強斬りで追撃。　腐れ外道／悪霊呼びが有効。　狂死郎／蝦蟇地獄が有効。　幻十郎／弱桜華斬を跳ね返させ、しゃがみ中斬りで立ちガードを崩し、遠距離立ち強斬りで追撃。

刹那の見切りに勝負をかけろ！

弾き返しを使いこなす

文字通り相手の攻撃を弾き返し、大幅に有利な状況を作り出すことができる「弾き返し」。性質を覚え、狙いどころを見極めよう。

Text：ハメコ。

弾き返しの性質

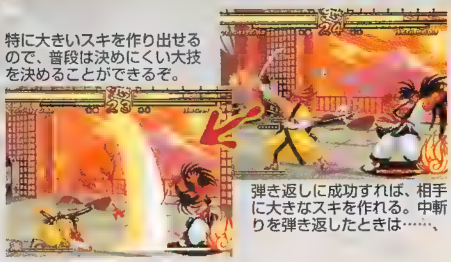
相手の攻撃を弾いて大きなスキを作る「弾き返し」は、必殺技などと同様に各種キャンセルから出すことができる。

入力面では、➡を入力後にDを押す必要があることに注意(完全に同時だと出ない)。

発動から弾き返し可能となるまでに一瞬時間はかかるが、大して気にならない程度。また、失敗時はスキが生じるものの、それほど大きくはないので、確認してから大技を決められることは少ないだろう。

弾き返しが可能な技は、基本的に武器による攻撃。ただし、下段攻撃を含む攻撃判定が低い位置にある技、キャラが空中判定の技、飛び道具系の技は返せない。逆に、必殺技でも武器による攻撃であれば弾き返すことができるぞ。

成功時の相手の硬直時間は弾き返した技によって異なり、強斬り→弱斬り→中斬りの順で長くなる。キャラごとの反撃技は、左の表を参照してほしい。強斬りを弾き返した後は硬直時間こそ短いものの、武器を弾き飛ばせるため、その後の展開が有利になるぞ。



特に大きいスキを作り出せるので、普段は決めにくい大技を決めることができるぞ。

弾き返しに成功すれば、相手に大きなスキを作れる。中斬りを弾き返したときは……、



代わりに、相手の武器を落とさせることができる。一気に勝負を決めるチャンスだ。

強斬り系の技を弾き返した場合、相手に生じるスキ自体は最も短いのだが……、

弾き返し成功後に狙いたい反撃技

キャラ	反撃に使う技
慶寅	葵 ※1／遠距離立ち強斬り ※2／【ジャンプ強斬り→近距離立ち中斬り→中撫子】※2、3
ミナ	しゃがみ中斬り／遠距離立ち強斬り ※2
雲飛	天殺太歳／【しゃがみ強斬り→天猛金翅】※1／【(ジャンプ直後に) 天機七曜 金~ジャンプ強斬り】※4
腐れ外道	遠距離立ち強斬り／飛び頭突き ※5
覇王丸	遠距離立ち強斬り／【踏み込み中斬り→強弧月斬or天覇封神斬】／斬鋼閃 ※6
羅刹丸	遠距離立ち強斬り／【(踏み込みから) 剛破→天覇断空烈斬】
ナコルル	(前進して) 遠距離立ち強斬り ※1／レラ ムツベ／エレルシ カムイ リムセ
レラ	(前進して) 遠距離立ち強斬り ※1／ヌベキ カムイ シキテ ※6
半蔵	(踏み込み～停止して) しゃがみ強斬り
ガルフォード	(前進して) 遠距離立ち強斬り
右京	遠距離立ち強斬り／ツバメ六連
十兵衛	遠距離立ち強斬り／絶 水月刀 ※6
狂死郎	遠距離立ち強斬り／蝦蟇地獄／荒事師狂死郎 "血肉の舞"
タムタム	しゃがみ強斬り／マグナス・ディオス・ザール ※1
シャルロット	遠距離立ち強斬り／(踏み込みから) クリスタルローズ
幻十郎	遠距離立ち強斬り／(踏み込みから) 五光斬
閑丸	(前進して) 遠距離立ち強斬り／(踏み込みから) 暴雨狂風斬
リムルル	(踏み込み～停止して) しゃがみ強斬り／ルプシ カムイ エムシ (トイトイ)
破沙羅	強影出／影舞い・夢弾／遠距離立ち強斬り ※2
骸羅	遠距離立ち強斬り／【踏み込み弱斬り→つかむぞ～尻めくり】／仁王爆震殺 ※1
蒼月	遠距離立ち強斬り／消波・風月斬
水邪	遠距離立ち強斬り／(前方ジャンプから) 強死月 ※5／(踏み込み～ジャンプ直後に) 天昇・水柱波
火月	【踏み込み中斬り～大爆殺】／暴爆、火炎撃 ※2
炎邪	六道烈火／【ジャンプ強斬り→踏み込み中斬り→愚連脚】※2、3

※1：間合いが近いとき限定　※2：弱斬りor中斬りを弾き返したとき限定
※3：ジャンプ強斬りを着地寸前に当たるように出す必要がある　※4：間合いが遠いとき限定
※5：強斬りを弾き返したときは間合いが近いとき限定　※6：中斬りを弾き返したとき限定

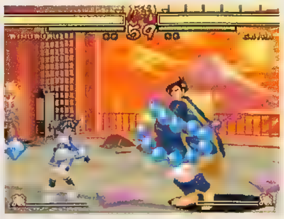
主な狙いどころ

弾き返しは、成功させれば一気に優位な状況に立てる。狙いどころを整理して、チャンスをモノにしたいところ。

まず、弾かれキャンセルから狙うパターンが挙げられる。近～中間距離でのけん制技の応酬は、本作ではよくある状況。こちらの攻撃をガードした後、安易に斬り攻撃で応戦してくる相手に対して有効だ。ただし、リーチの長いけん制技を弾き返した後は、間合いが遠いことがほとんど。反撃技が変わるキャラも居るので、しっかり頭に入れておこう。

もう一つ、こちらもキャンセルを使ったものだが、中間距離でわざと技を空振りし、空振りキャンセルで弾き返しを狙うのも面白い。反応がいい相手ほど引っかかるハズだ。

最後に、技を受けた後こちらが不利になる状況で狙うパターン。相手のジャンプ攻撃をやや低めにくらったorガードした後がそれに当たる。続けて攻撃を仕掛けてくることが読めている場合、おとなしくガードする必要は無いぞ。



攻撃発生の遅い技であれば、見てから弾き返しを成功させることも夢ではない!?

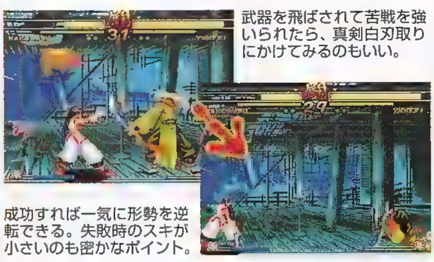


ガード時のスキを逆手に取り、弾かれキャンセルから弾き返しを狙ってみるのも一興だ。

中間距離での斬り合いは、シリーズ全作通してよくお目にかかるシーンの一つ。

真剣白刃取りの性質

武器無し時に弾き返しのコマンドを入力すると、真剣白刃取りとなる。返せる攻撃などは弾き返しと同じだが、成功時に相手がダウンするため地上での追撃ができない代わりに、相手の武器を飛ばすことが可能。このときのダウンは非常に時間が長く、移動起き上がりも不可能なので、この間に自分の武器を拾うといい。失敗時のスキは弾き返しより小さいので、武器無し時は積極的に狙おう。



武器を飛ばされて苦戦を強いられたら、真剣白刃取りにかけてみるのもいい。

成功すれば一気に形勢を逆転できる。失敗時のスキが小さいのも密かなポイント。

ジャンプ攻撃後の基本攻防

ジャンプが遅めの本作では、ジャンプ攻撃を高めの打点で当てる(当てざるを得ない)状況が多発する。ヒット時はまだしも、ガードされてしまうとガード硬直の短い本作では地上側が有利。

近距離かつ有利となれば地上側が狙うのは防御崩しなどの投げ技。「天草降臨」では、ジャンプ側がこれを読んだら目ジャンプ(欄外参照)で避けるのが基本だったが、本作では伏せや跳び込みといったDボタン系行動でも避けられるぞ。選択肢に加えて行動を散らせば、対応されにくくなるハズ。

なお、ジャンプ攻撃を低い打点で当てれば、さすがにジャンプ側が有利になるぞ。



ジャンプ攻撃を高めに当てた後は、地上側に防御崩しを狙われやすい。

これは着地と同時の伏せなどで回避可能。防御崩しはスキが大きいので、

反撃を決められる。伏せだけでなく、目ジャンプも併せて使っていこう。

目ジャンプとは？：「目押し」から派生した造語。ジャンプ後レバーを上方向以外に戻し(ニュートラルでOK)、着地の瞬間～直後に再度レバーを上方向へ入力することで、着地モーションをキャンセルして素早くジャンプするテクニックを指す。本来、着地モーションはほとんどの行動でキャンセルできるのだが、着地前からレバーを上方向に入れ続けているとキャンセルされないので注意。

習った上で慣れれば完璧！

無の境地活用指南

基本は前回で解説したので、今回は細かな部分の性質や活用法を掘り下げてみた。これを読んで、より効果的に使えるようになろう。

Text：妖怪ОYじ外道

無の境地の性質

怒りゲージが少しでもたまっている状態でDを押し続けると、瞑想を行なって怒りゲージを無のゲージに変換できる。ここで、「怒りやすいキャラは、無のゲージもためやすいのでは？」と考える人も居るだろうが、それは間違い。怒りやすいキャラは無のゲージへの変換率も低いので、結果的に無のゲージのためやすさはほぼ全キャラ共通なのだ。逆に、怒りMAX時は瞑想ができなくなることから、怒りやすいキャラは無のゲージをためにくいともいえる。



増加量は微々たるもの。怒りゲージではなく、受けたダメージに比例すると考えよう。

最も怒りやすい炎邪の場合、これだけの怒りゲージをすべて無のゲージに変えても……、

発動中は、基本的に相手のスピードが4分の1となる。ガード段の切り替えは可能だが、移動、攻撃、のけぞりなど、全動作が遅くなるぞ。また、ヒットストップは相手のみ4倍になるので、単純にその差分も相手ののけぞり時間に上乗せされる上、ヒットストップ中は相手が後ろに下がらないので、追撃がしやすい。

ただし、決めたのが発動前か後かに関係無く、ダウン技による吹っ飛びは通常時と同じスピードなので注意したい。また、防御崩しによるよろけも、残念ながらスピードが4分の1になることは無い。



例えば、追撃できる技をヒットさせた後に無の境地を発動しても……、

相手のスピードは普段通りで、ダウンを奪えない技で追撃しても変わらず。

発動直後の必殺技暴発に注意！

無の境地の演出中はゲームの進行が停止しているためか、発動前に入力したレバー入力（↓↙←＋CD同時押しの↓↙←）が、発動直後にも残っている。そのため、発動直後に攻撃ボタンを押すと、↓↙←＋ボタンの必殺技が暴発してしまうのだ。これを防ぐ方法は今のところ発見されておらず、発動後に最速で通常技を出したければ、↓↙←コマンドの必殺技が無いボタンを使うしかない。



発動直後に中斬りをたたき込もうとしても、↓↙←コマンドが残っているので……、

↓↙←＋Bの必殺技が出てしまう。↓↙←の必殺技が無いボタンを使うのが理想だ。

秘伝 無之境地活用術

活用例は写真を参照してもらうとして、ここでは覚えておきたい点を解説しよう。

まず、地上の相手に強斬り系の技を2連続で当てることは禁物。無の境地中に限らず、相手が吹っ飛んでしまって追撃ができなくなるのだ。

空中の相手に対しては、強斬りを連続で決めても問題無い。目ジャンプ（P59参照）を使って素早くつなごう。ヒットストップの長い強斬りなら、相手が吹っ飛ぶ前に次の技を決められるキャラも多い。

最後は発動直後に技を出したい場合。左上のカコミにある必殺技暴発は厄介だが、必殺技より優先順位の高い一閃なら、全キャラ共通で出せる。

連続技



シャルロットの不意打ちはヒット後有利。ボタン連打入力を使って最速発動……、

必殺技の暴発を避けるため、↓↙←コマンドの無いCボタンの通常技につないで……

強斬りと中斬りを交互に決め続け、残り時間が少なくなったら一閃で締めて完成！

反撃



少しでもスキがある技をガードすることができたら、急いで↓↙←＋CD同時押し。

ヒットストップとガード硬直が短いので、最速で発動するには先読みが必要か。

安定はBCD連打による一閃。重複入力時の優先順位が高いので、必殺技に化けない。

対空



相手のジャンプを確認したら、すかさず無の境地を発動。相手は空中でスローに。

最初はタイミングが計りにくいので、当てやすい技を使う。火月は中斬りがいい。

その後は無の境地が切れるまで、目ジャンプからジャンプ強斬りをたたき込もう。

参考資料：キャラ性能データ

防御力：受けるダメージに掛かる補正率（高いほど受けるダメージが大きくなる）
怒りやすさ：怒りゲージのたまりやすさ（大きいほどたまりやすい）
怒り継続：怒りMAX状態の持続時間
武器飛ばし技：武器飛ばし必殺技のダメージが剣気ゲージの影響を受けるかどうか

キャラ	防御力	怒りやすさ	怒り継続	武器飛ばし技
慶寅	100%	180	11秒	影響有
ミナ	150%	180	8秒	影響有
雲飛	110%	50	60秒	影響有
腐れ外道	90%	150	9秒	※1

※1：飛び頭突きは影響有、外道の獲物狩りは影響無

キャラ	防御力	怒りやすさ	怒り継続	武器飛ばし技
覇王丸	100%	200	10秒	影響有
羅刹丸	100%	260	8秒	影響有
ナコルル	120%	150	7秒	影響有
レラ	120%	130	10秒	影響有
半蔵	105%	90	9秒	影響無
ガルフォード	110%	240	10秒	影響無
右京	120%	90	20秒	影響有
十兵衛	100%	130	18秒	影響有
狂死郎	100%	260	10秒	影響有
タムタム	110%	240	12秒	影響有

キャラ	防御力	怒りやすさ	怒り継続	武器飛ばし技
シャルロット	90% ※2	260	12秒	影響有
幻十郎	100%	280	8秒	影響有
閑丸	110%	170	8秒	影響有
リムルル	120%	280	7秒	影響無
破沙羅	130%	200	20秒	影響有
骸羅	90% ※3	300	9秒	影響有
蒼月	105%	130	9秒	影響有
水邪	95%	80	30秒	影響有
火月	110%	300	6秒	影響有
炎邪	95%	800	8秒	影響有

※2：武器無し時は180%　※3：武器無し時は110%

雑記 零之巻

連続技の作り方補足：浮かせ技ヒット後に無の境地を発動しつつ追撃しても、相手はスローにならない。しかし、腐れ外道の胃液吐き、リムルルのコンル メム、蒼月の浮月といったよろけ誘発ヒット後に無の境地を発動すれば、しっかり連続技を決めることが可能。また、よろけを誘発せずとも、ヒット後ある程度有利になる技からなら、無の境地発動～連続技が狙えるぞ。

対戦攻略



とくがわ よしとら

徳川 慶寅

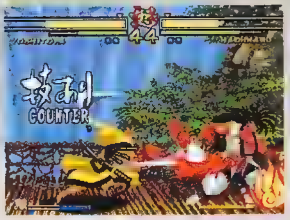
今回は近〜中間距離での、必殺技を軸にした攻防に注目してみた。加えて、7本目の巨大な太刀を抜く方法も明らかに！

Text：MVP

強力な必殺技をフル活用

慶寅最大の武器は、突進技の中撫子。発生、リーチ、攻撃判定、スキなど、どれもが優れているので、中間距離から先手を取って攻め込むのに役立つぞ。また、その攻撃発生とリーチから、反撃技としても優秀。相手の攻撃をガードした後、素早く中撫子を出すことができれば、多くの技に反撃として決められる。

次に強力なのが夕顔。リーチは短いが、攻撃発生が非常に早いので、相手の割り込みをつぶす技として優秀だ。また、相手のけん制技に前転を合わせて接近した後も、夕顔の出番。前転の動作の後半をキャンセルして決めよう。



ひとまず中撫子で突っ込んでみる。ヘタに通常技を振るよりも、撫子の方が強力。

椿の使い方

椿は、移動するだけの弱をメインに、たまにバクチで中を使うといい。ただし、突進の終わり際に防御崩しを合わされると、弱中どちらでも反撃されてしまう。このため、突進後に相手と密着しないような距離から使う必要がある。

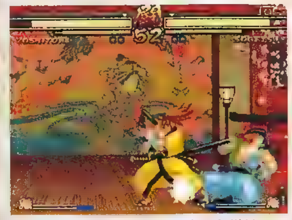
弱椿後は、突進中に相手の打撃を弾いていた場合は踏み込みから防御崩しを狙い、そうでない場合は弾き返しや弱白百合で攻撃しよう。

中撫子後の攻防

中撫子後は、ヒット時はわずかに有利だが、ガード時はやや不利な状態。とはいえ、展開が早いためガード時に攻めても対応されにくい。

ここで最も有効なのは夕顔。発生が早いので、相手の割り込みをつぶしやすい。また、垂直or前方ジャンプ強斬りで攻めを継続させるのもいい。

そのほか、割り込みを先読みしての弾き返し、相手のジャンプを見てからの弱白百合、かく乱目的の立ちCが有効。立ちCヒット時は夕顔が連続技になるので覚えておこう。

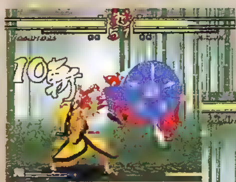


中撫子後に立ちCを出して攻めを継続するのも有効。ヒット時は夕顔が連続技になる。

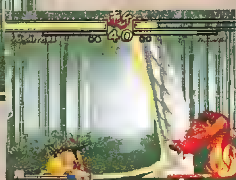
七本目の太刀を抜く！

七の太刀 遊蝶華　→↑↓↗←→+BC同時押し

あの巨大な太刀を使った必殺技が発覚！　遊蝶華（ゆうちょうか）の使用条件は、1試合中に六つの必殺技をそれぞれ1回以上ヒットさせること。条件を満たすと、そのラウンドのみ使用可能となる。攻撃範囲、威力共に申し分無く、遠距離ならけん制に使いやすい。朝顔がやや決めにくいので、試合序盤で朝顔を決める機会があったら狙ってみるといい。



もし朝顔を序盤で決められたら、ほかの技をすべて当てにいく価値は十分にある。



発生がやや遅いので、基本的には遠距離で使おう。一応、中斬りに弾き返しを合わせた後は確定で決まる。

対戦攻略



まじきな みな

真鏡名 ミナ

防御力が極端に低いミナは、一撃くらうだけでも命取り！　主導権は握りやすいので、状況に応じた適切な技の選択が重要だ。

Text：OYZ

間合いごとの立ち回り

●**近距離**：近距離技はどれもスキが大きく、ガードされると反撃必至。逃げの一手で乗り切ろう（左下カコミ参照）。

●**中間距離**：もう少し間合いを広げたい状況。相手が攻め急ぐようなら、後方ジャンプ中斬りやしゃがみ中斬りが有効。じっくり接近されるようなら、様子を見つつしゃがみ中斬りでけん制するか、後方ジャンプや退き込みで逃げよう。スンガンの迎え↓しゃがみ中斬りで突き離すのもいい。



しゃがみ中斬りに狙いを定め、先読みの跳び込み（→+D）で回避してくる相手には……、



思い切って立ち強斬りを使う。スキが大きいので乱用は禁物だが、見返りは十分にあるぞ。

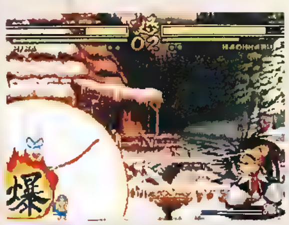
●**遠距離**：主力技は中間距離と同じ。ジャンプが多い相手には立ち弱斬り&中斬りを交ぜ、しゃがみ中斬りを嫌って跳び込みを使う相手には、立ち強斬りを合わせて大ダメージを狙う。様子を見がちな相手には地弓心を多めに使い、天弓心も交ぜて追い払おう。

●**画面端〜端近く**：けん制技の合間にスンガンの誘いを使いたい。また、しゃがみ弱斬りが地上の相手に当たり、当てた後は大幅有利。続けてしゃがみ中斬り、スンガンの迎え、地弓心などを出すといい。

リードされたときの闘い方

体力をリードされても、焦りは禁物。遠距離で地弓心やスンガンの誘いを多めに使いつつ、スンガンの迎えとしゃがみ中斬りでじわじわと体力を奪おう。スンガンの迎え後はしゃがみ中斬りを出すだけでなく、スンガンの迎え連発など変化を付けていきたい。

ガードを崩しにいく必要がある場合は、中間距離なら昇りジャンプ中斬りorしゃがみ中斬り、近距離ならカジフチ↓昇りジャンプ強斬りなどで崩そう。後者は反撃しようとした相手にヒットしやすいぞ。



ときには怒り爆発で時間切れを回避することも重要。相手の逃げ切りを許すな！

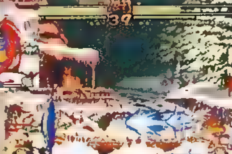
シニマブイの嘆きを使うタイミング

左右を入れ替えられる中シニマブイの嘆きだが、跳び始めが弱いので、五分以上の状況で使うようにしたい。相手のジャンプ攻撃を後転で避けつつキャンセルして出したり、中or強斬りをガード後に使うのが基本。こちらから仕掛けるなら、カジフチを当てた直後がオススメだ。

なお、骸羅や閑丸といった飛び道具を跳ね返す技を持つキャラに対しては、強シニマブイの嘆きも交ぜること。



五分〜有利な状況が使いどころ。カジフチ後は連打入力を使って最速で出そう。



飛び道具を跳ね返す技の的になりやすい。ダメージもばかにならないので注意。

雑記 零之巻

慶寅補足：近距離では防御崩しの入力を兼ねた→+C（下段判定）も有効。垂直ジャンプで回避されても、弱白百合での迎撃を狙えるからだ。剣気ゲージが減りにくいのもポイント。

ミナ補足：ジャンプで近付いてくる相手には、前転で下をくぐって逃げる手も使っていきたい。特に真上からの攻撃は迎撃しにくいので、無理せず前転で逃げた方がいい場合もあるのだ。

対戦攻略



ユンフェイ
雲飛

天機七曜で自在に天を翔ければ、常に自分のペースで闘っていける。ここぞというときの爆発力が高いのもポイントだ。

Text：ハメコ。

基本方針

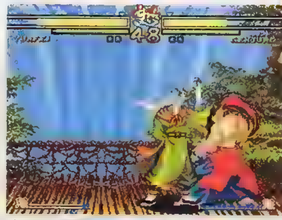
地上戦では、主力技のしゃがみ中斬りがギリギリ届く間合いを保ち、天威太保を交ぜてけん制しよう。また、届かない間合いでのしゃがみ強斬りも強力。ダメージが大きい上、攻撃判定の強さから相手のけん制に勝つことがあり、空振り時もキャンセル天機七曜でフォロー可能。ヒット時はキャンセル天猛金翅を狙ってもいいが、間合いが遠いと相手ののけぞり時間が短くつながらないので、天機七曜金から攻める方がいいだろう。

相手の跳び込みは、早めのしゃがみ強斬りか、ジャンプ直後の弱or強斬りで対応したい。最も信頼できるのは攻撃判定の強いジャンプ弱斬りだが、威力が低いという欠点も。

投げ技の天哭封羅は相手の怒りゲージをゼロにできるが、ダメージは無い。ガードを崩すには防御崩しを使おう。



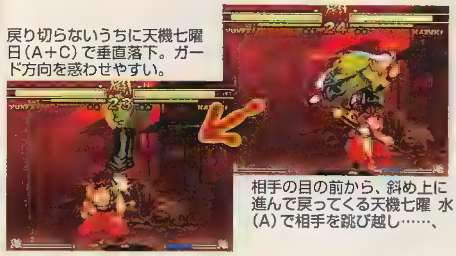
雲飛の地上技で最もリーチに優れているしゃがみ中斬り。けん制の要となる。



攻撃力が高いキャラが怒りMAX状態になったら、天哭封羅で一撃必殺の芽を摘もう。

天機七曜活用法

天機七曜の使い方が雲飛のカギ。基本はジャンプ直後の金（C）～ジャンプ強斬りや前方ジャンプ～土（D）での対空技回避。対空技を避けたら、確実に天猛金翅を決めたい。また、前方ジャンプ～相手の頭上で水（A）とすれば、対空技で対応されにくい。戻り際の強斬りと日（A＋C）でガード方向を揺さぶれるぞ。

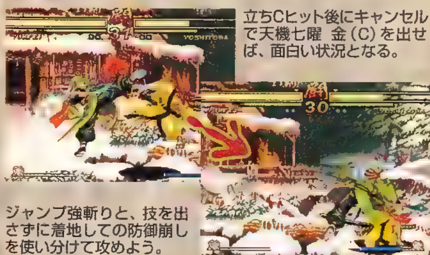


相手の目の前から、斜め上に進んで戻ってくる天機七曜 水（A）で相手を跳び越し……、

戻り切らないうちに天機七曜日（A＋C）で垂直落下。ガード方向を惑わせやすい。

立ちCヒット後の攻めで幻惑せよ

立ちCを2ヒットさせると、相手は吹っ飛び後ダウンせずに着地するので、キャンセル天機七曜で攻めるチャンス。基本は、金（C）から着地寸前にジャンプ強斬りを出す連係。相手の着地に重なる形となるので、落とされることはまず無い。また、水（A）～ジャンプ中斬りとすれば、背中向きのやられを誘発できることも。逆ガードになることもある水～日（A＋C）と使い分けると面白いぞ。



立ちCヒット後にキャンセルで天機七曜 金（C）を出せば、面白い状況となる。

ジャンプ強斬りと、技を出さずに着地しての防御崩しを使い分けて攻めよう。

対戦攻略



ようかいくされげどう
妖怪 腐れ外道

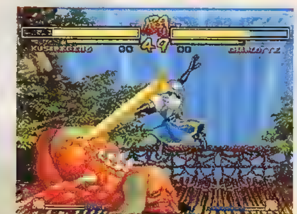
外道の烙印押しのコマンドが難しく、出せないと厳しい腐れ外道。しかし、入力法さえ覚えてしまえば、意外と簡単に狙えるぞ。

Text：パチ

立ち回りを見直す

基本的には遠距離立ち中斬りや⬉＋Cで遠距離からけん制し、跳び込みを➡＋Cで迎撃していく。胃液吐きで足元の守りを固めつつ、先端は下段判定の遠距離立ち強斬りを交ぜるのも悪くない。そして、防御崩し～崩し斬りや⬉＋C、➡＋Cなどでダウンを奪った後は、踏み込みで可能な限り接近を図っていきたい。

接近戦では、しゃがみ弱斬りや伏せから外道の烙印押しを入れ込むか、防御崩しでの割り込みを狙う。防御崩しは跳ばれて➡＋Cに化けてもそれが対空になる利点があるので、外道の烙印押しが苦手な人はこちらを多用するといい。



外道の烙印押しを出せるなら、跳び込みをガード後or伏せで避けた後に狙ってみよう。

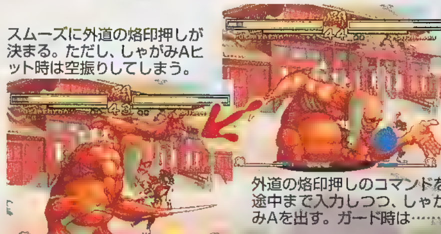
投げ系必殺技の入力方法と使いどころ

二つの投げ系必殺技はコマンドにクセがあるため、最初のうちは出すだけでも苦労するだろう。そこで、オススメの入力法を紹介しよう。

外道の烙印押しは➡⬅⬇・N・⬆・N～C連打でOK（Nはニュートラル）。レバー⬆の後、ニュートラルに戻すのがポイントだ。外道の獲物狩りの場合も、レバー入力の最後の部分を⬇・N・⬆・Nと入力すれば出る。これでかなり出しやすくなるハズだ。

ただし、立ち状態からいきなり出すことはまず無理。伏せやしゃがみAの動作中にコマンドを入力するのが基本だ。➡⬅⬇＋A orDで伏せなどを出し、動作中にN・⬆・Nと入力してCを連打しよう。

そのほかの狙いどころは、跳び込みを受けた後（くらってもOK）、自分の起き上がり、技を出さずにジャンプした後など。間合い、発生共に優秀なので積極的に狙おう。



外道の烙印押しのコマンドを途中まで入力しつつ、しゃがみAを出す。ガード時は……

スムーズに外道の烙印押しが決まる。ただし、しゃがみAヒット時は空振りしてしまう。

連係から投げ系必殺技を狙う

オススメなのは不意打ち（空振り）からの投げ系必殺技。不意打ちで前進しつつ、着地の硬直をキャンセルして投げ系必殺技を決める、というものだ。試合開始直後の間合いからでも狙える上、奇襲効果が高いのが利点だ。

相手の起き上がりに立ちorしゃがみ弱斬りを重ね、続けて投げ系必殺技を狙う形もアリ。立ち弱斬りはヒット時、しゃがみ弱斬りはガード時に回避困難な連係となる。



まずは不意打ちで前進する。相手の目の前に着地するような間合いで出すのが理想。

動作中にコマンドを入れておき、着地した瞬間にキャンセルして投げる。強力！

雑記 零之巻

雲飛補足：前号のコマンド表に抜けがありました。抜けていた技は天慧跳陥（ジャンプ上昇中に接近してレバー⬆以外＋C）、性質は空中投げです。お詫びとともに訂正させていただきます。

腐れ外道補足：しゃがみ弱斬りを重ねて投げを狙う起き攻めに対し、わざとしゃがみ弱斬りをくらって回避する相手も居る。それに対しては、しゃがみAから弾き返しを交ぜるのもアリだ。



ワンポイント対戦攻略

ナコルル

Text：OYZ

アンヌ ムツベのススメ

ナコルルの主軸は、踏み込みからの攻撃や防御崩し。ただ、これだけでは相手のけん制技に阻まれるだけ。対抗できるけん制技も無いので、ここは思い切ってアンヌ ムツベも使おう。ガードされると反撃確定だが、発生、攻撃判定、突進距離＆速度などは優秀なので、当たり負けすることは少ない。けん制の多い相手は剣気ゲージが減っているので、ガード後の反撃も多少はダメージが小さくなるはず。

また、通常技→キャンセルor弾かれキャンセル鷹につかまる～カムイ ムツベを意識させれば、アンヌ ムツベのヒット率も上がるぞ。

カムイ ムツベでめくる

体格の大きい腐れ外道、タムタム、骸羅には、カムイ ムツベでめくりを狙える。主な狙いどころは、相手が前方に移動起き上がりをしたとき。先に鷹につかまっておき、少し高めから狙うとめくりやすい。ヒットしなくても間合いが離れるので、反撃は受けにくいぞ。



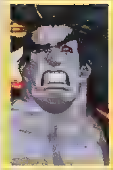
キャンセルで鷹につかまり、中段のカムイ ムツベで突撃。素早く連係させれば見切られにくい。



連係の一例。まず遠距離立ち中斬りを出し、ガード、ヒット、空振りに関係無く……、



下段の選択肢はアンヌ ムツベ。遠距離立ち中斬りヒット時は連続技になり、割り込みにも強い。



ワンポイント対戦攻略

羅刹丸

旋風裂斬・刹からの追撃

旋風裂斬・刹ヒット後の追撃は、剛破→追い打ち2（⬆＋BC同時押し）がオススメ。また、怒りMAX時に剛破を低い位置でヒットさせれば、天覇断空烈斬による追撃を決められる。剛破を挟むことで決めやすくなるので、旋風裂斬・刹後は基本的に剛破を決めよう。また、相手が地面に落ちる瞬間に攻撃を当てると、何と地上のけぞり状態になる。ただ、タイミングが難しいので無理して狙う必要は無い。豆知識程度に考えておこう。

不意打ちを使いこなす

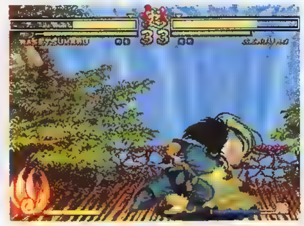
羅刹丸の不意打ちはスキが小さいため、ヒット時に素早く天覇断空烈斬を出せば連続技になる。ガードを崩しつつ大ダメージを与えられるので覚えておこう。ちなみに、覇王丸も不意打ちから強弧月斬や天覇封神斬が決まるぞ。



旋風裂斬・刹ヒット後はとりあえず剛破で追撃。ここで状況を確認し……。



怒りMAX時は天覇断空烈斬を決める。ヒット確認が容易で狙いやすい。



不意打ちはヒット後有利。ヒット確認から天覇断空烈斬を決め、大ダメージを与えよう。



ワンポイント対戦攻略

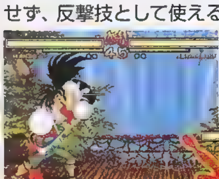
服部 半蔵

やっぱり主力はモズ落とし

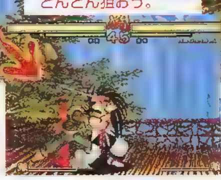
離れた間合いでは⬉＋Cでけん制しよう。中斬り並みのリーチがある上にモーションが小さく、ガード時もキャンセル可能。ヒット時はダウンを奪えるのもうれしい。

接近戦では、発生が早くダメージが非常に大きい下段攻撃のしゃがみ強斬りが重要。下段攻撃は弾き返しをされないため、武器攻撃のスキのフォローに使われる「弾かれキャンセル弾き返し」を気にせず、反撃技として使えるのだ。

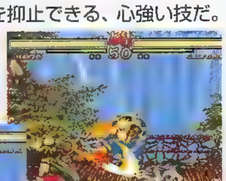
対空技はジャンプ中斬りが代表的だが、素早い反応が要求されるのが難点。それよりも、相手のジャンプ攻撃をガード後の弱モズ落としをオススメしたい。本作はガード硬直が短いため、ジャンプ攻撃をよほど低い打点でガードさせられない限り、こちら側が有利。発生の早い弱モズ落としが、有効な割り込み手段となるのだ。相手は目ジャンプや伏せで回避できるが、失敗時のスキが小さいので反撃は受けにくい。低リスクで相手の攻めを抑止できる、心強い技だ。



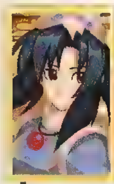
相手がジャンプしてきても無理に落とそうとせず、ひとまずガードして……、



すぐに弱モズ落としで割り込む。ジャンプ攻撃以外に対してもどんどん狙おう。



しゃがみ強斬りは反撃技として有効。下段攻撃なので、弾かれキャンセル弾き返しに対応できる。



ワンポイント対戦攻略

レラ

Text：OYZ

狼を使いこなす

狼に乗った状態では、ジャンプの軌道が低くなる上、踏み込みが高速化＆相手をすり抜けられるようになるので、スピードを活かして相手をかく乱していきたい。

ジャンプからは、ジャンプ強斬り→キャンセルイメル シキテ→分離攻撃と3段構えで攻撃すれば（最初の2段は連続技にならない）、反撃を試みる相手に当たりやすい。迎撃されるようなら、Cで降りて対空を回避しつつ反撃を狙おう。

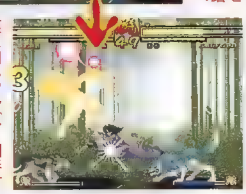
地上では、踏み込み攻撃以外の斬りが、踏み込みでキャンセル可能になるのが特徴。メル シキテや踏み込み斬りを交ぜつつ、何とか不意打ちや立ち中斬りをガードさせたい。ここからは、キャンセル踏み込み（裏に回って停止）→立ち中斬り→メル シキテ～分離攻撃など、ガード方向を左右に揺さぶりつつ連続技を狙えるぞ。



斜め下に強いジャンプ強斬り。着地して立ち中斬りを出し、攻めの起点とするのもアリ。



立ち中斬りや不意打ちを当てれば攻め込める。踏み込みでキャンセルして、

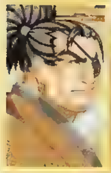


裏に回る。レバー相手方向で停止し、立ち中斬りから連続技を狙おう。

雑記 零之巻

羅刹丸補足：旋風裂斬・刹後に限らず、剛破ヒット後は追い打ち2が安定。間合いが遠過ぎない限り天覇断空烈斬も決まるが、相手の背後からヒットした場合は決められないので注意。

半蔵補足：爆炎龍は主に射程とモーションのバランスが良い中を使い、踏み込みで追いかけていこう。なお、軌道が特殊なためか、相手の飛び道具と相殺せずに進むこともあるぞ。



ワンポイント対戦攻略
柳生 十兵衛

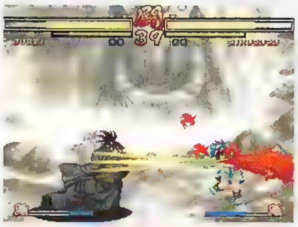
中斬りを軸に攻め込む

リーチの長い遠距離立ち＆しゃがみ中斬りによるけん制と、そこからのキャンセル必殺技が主力。

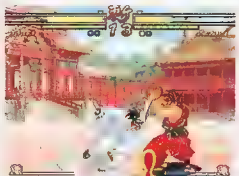
遠距離立ち中斬り後はキャンセルで水月刀を出すのが基本だ。けん制を重視するなら発生の早い弱or中、続けて攻め込むなら強、といった使い分けをするといい。

しゃがみ中斬り後は、キャンセルで弱二ツ角羅刀を出すと相手の目の前で停止できるので、そこから防御崩しを狙おう。防御崩し～崩し斬りを決めた後は、相手の起き上がりに強水月刀を重ね、再度弱二ツ角羅刀で攻め込むといい。

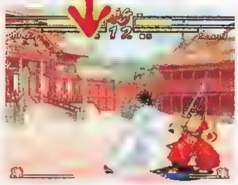
なお、当て身技の柳生 心眼刀は、天羅を対空に使うのが効果的。ほかの二つはリスクが高い上に剣気ゲージの影響を受けるため、弾き返しの方が有効といえる。ただ、水月は下段攻撃を取れる利点があるので、たまに出してみてもいい。



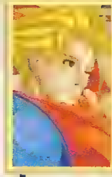
ギリギリ届く間合いからしゃがみ中斬り。ここを起点とし、連係を組み立てよう。



しゃがみ中斬りキャンセルで弱二ツ角羅刀。相手に当たらないので……、



すかさず防御崩しを仕掛ける。水月刀と使い分ければより効果的だ。



ワンポイント対戦攻略
ガルフォード

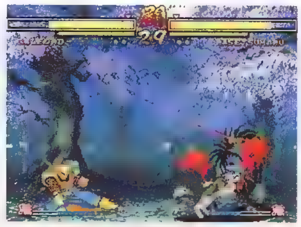
犬技の[illegible]

マシンガンドッグとレプリカドッグは、相手に当たる前にガルフォード本体の硬直が解ける。ここで、犬技が相手に当たる瞬間に本体が何かしらの技を空振りすると、犬技の攻撃判定がその技のものに変化することが分かった。

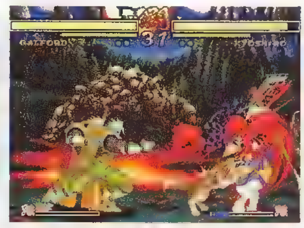
例えば、犬技が当たる瞬間にしゃがみCを出すと、犬技が下段判定になるといった具合。タイミングはシビアだが狙ってできるレベルなので、マスターしてほしい。

[illegible]を実戦投入

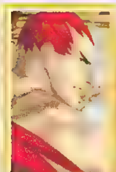
犬技の攻撃判定変化は、昇りジャンプ弱斬りで中段判定にしたり、ストライクヘッズでガード不能にするのが実戦的。マシンガンドッグでこれを狙った場合、犬が噛み付いている間に追撃はできないが、追い打ち2（⬆+BC同時押し）が間に合う。ただし、マシンガンドッグを跳び越された場合にストライクヘッズを入力していると、反撃を受けてしまうので注意。起き攻め専用として使うといい。



しゃがみ蹴りで下段判定に変化させる。ヒット時は遠距離立ち強斬りで追撃しよう。



ストライクヘッズを使えば、マシンガンドッグがガード不能に。起き攻めで使おう。



ワンポイント対戦攻略
牙神 幻十郎

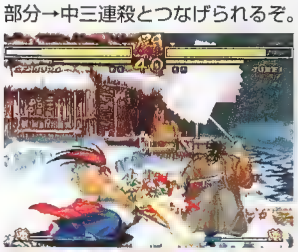
[illegible]の選択

中間距離では、相手のけん制技のリーチ外から弱裏桜華を出して跳ね返らせ、攻めの起点にしよう。この後はしゃがみ中斬りで相手の動きをけん制するか、前方ジャンプするといい。しゃがみ中斬りは素早く出せば相手の割り込みをつぶしやすいが、ヒットしても裏桜華の落下部分がつながらない。逆に、少し遅めにしゃがみ中斬りを出せば、ヒット時に裏桜華の落下部分→中三連殺とつなげられるぞ。

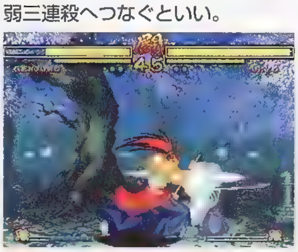
[illegible]での三連殺

前方ジャンプ後は、ジャンプC→近距離しゃがみ中斬りから三連殺へつなごう。ポイントは、キャンセル入力を素早く行なえば、ガード時もすぐに三連殺が出ること。しゃがみ中斬りがヒットすると読んだら弱三連殺、ガードされそうなら中三連殺でめくりを狙おう。

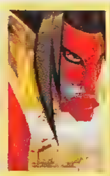
また、近距離では立ち蹴りも有効。3段技で2段目がしゃがみガード不能＆キャンセル可能だからだ。弱三連殺へつなぐといい。



けん制の要である裏桜華後は、近めならしゃがみ中斬りで相手の行動を抑制しよう。



近距離しゃがみ中斬りから高速でキャンセル三連殺を入力すれば、ガード時も強力だ。



ワンポイント対戦攻略
タムタム

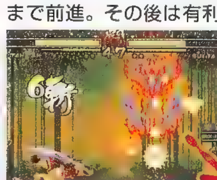
けん制から起き攻めを狙う

まずは退き込みで間合いを離し、遠距離立ち弱斬りや上下に撃ち分けたムーラ・ムーラでけん制。相手が固まりがちなら、下段のしゃがみ強斬りや、アハウ・ガブルでのケズりを狙っていくのが基本だ。

アハウ・ガブルヒット後は起き攻めのチャンス。移動起き上がりで裏に回られない間合いから、中or強バグナ・バグナを出そう。うまくガードさせたら、技が終わるまで前進。その後は有利なので、ダウンを奪える➡+Cと防御崩しで二択を迫るといい。どちらも、決めた後は再度バグナ・バグナを重ね、同様の二択を仕掛けよう。

[illegible]ワンポイント

ジャンプ強斬りをガードさせた後などの接近戦では、後方ジャンプ直後に強斬りを出せば、座高の高いキャラには中段攻撃になるため、ガード崩しに役立つ。また、不利な状況ではマグナス・ディオス・ザールでの割り込み（相打ちOK）も有効なので覚えておこう。



飛び道具系必殺技でのけん制が基本。弾幕の一つであるアハウ・ガブルがヒットしたら……、



踏み込みで接近し、バグナ・バグナを重ねる。ケズりつつ有利な状況を作れるのだ。



技後は➡+Cと防御崩しの二択を狙える。どちらが決まっても相手はダウンし、再度攻められるぞ。

雑記 零之巻

ガルフォード補足： 遠距離立ち弱斬りや中斬りはけん制技に使えるが、ダメージが小さいのが難点。剣気ゲージも減ってしまうので、いきなり犬技を出していく方が良さそう。

幻十郎補足： 光翼刃は、当たるポイントによってダメージが大きく変化する。対空技として使って斜め上の部分を当てると、大ダメージを与えられることが多いようだ。



ワンポイント対戦攻略

首斬り破沙羅

Text：ハメコ。

地上強斬りのスキが大きく使いにくいため、けん制合戦では大ダメージを与えられない。振りが小さいしゃがみCでちまちま攻撃しつつ、防御崩しや友引を狙うのが基本となる。防御崩しは剣気ゲージの影響を受けにくく、友引は失敗時のスキが小さいのが特徴（間合いはほぼ同じ）。怒りMAX時は友引の方がダメージ上昇率が高いことも、併せて覚えておきたい。

相手を画面端に追い詰めた後は、刺し足を狙ってみよう。跳ねる方向はレバーで選べるので、真上に跳ねて再度刺し足や、後ろに跳ねてジャンプ強斬りを狙うといい。

影騙しも使い方次第で強力な武器となる。高い効果を望めるのは、Aの前方ジャンプとBの垂直ジャンプ。これらに対し早まって対空技を出した相手に、ジャンプ強斬りなどを決めるのが狙いだ。相手に影騙しを警戒させれば、その分ジャンプからの攻めも行ないやすくなるぞ。なお、鵺魂が出ている間は、影騙しを出せないので注意。



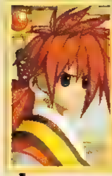
対応がきっちりした相手ほど引っ掛かってくれる。この後は強斬り系の技を決めたい。



中間距離でA影騙し。実際に自分が跳び込みたくなるような間合いで出すのがポイントだ。



地上での強斬りが使いにくいので、投げ技を多めに狙うことで、効率良く体力を奪っていきたい。



ワンポイント対戦攻略

緋雨 閑丸

Text：OYZ

基本的な方針

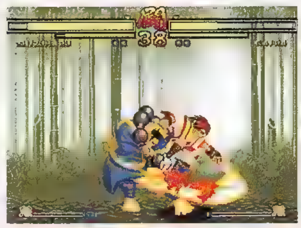
動きの素早さを活かし、絶えず動き回りながら闘うのが閑丸の基本。踏み込みや退き込みで細かく動きつつ、ジャンプ軌道を制御できる小雨も交ぜ、ペースを握ろう。

本命は踏み込みからの防御崩し。リスクが低いので、まずはこれを狙おう。相手が意識してけん制技が増えてきたら、踏み込み攻撃やジャンプ攻撃を仕掛けるといい。

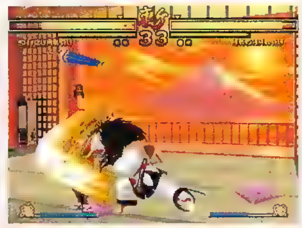
踏み込み攻撃は弱斬りや蹴りが優秀。前者は発生が早くスキも小さいので攻めの起点になり、後者は判定が強くヒット時はダウンを奪え、キャンセルも可能だ。

ジャンプ攻撃は下方向に強い強斬りをメインに、中斬りはめくり用、弱斬りは空対空と使い分けよう。小雨もたまに交ぜると有効だ。

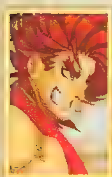
また、近～中間距離では、真・雨流れ狂落斬が強力。出始めに無敵時間がある上に（タメの段階が上がるほど長くなる）判定も強いので、打ち負けることは少ない。相手のけん制技に無敵時間を合わせられれば理想的だ。



めくり性能の高いジャンプ中斬り。相手の真上で小雨を使い、これで強襲するのも手。



相手の攻撃動作を見たら出し、無敵部分を合わせる。3段階目以上なら十分狙える！



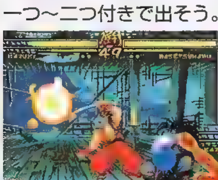
ワンポイント対戦攻略

風間 火月

Text：ハメコ。

焦熱魂は発生と弾速に優れているので、中間距離で相手の技をつぶすように使うと効果的。跳び込まれると危険だが、その弾速故に見てから跳び込まれることは少ない。また、災炎付きの焦熱魂はさらに強力。攻撃判定が大きくなって跳び越されにくくなり、ヒット数が増えるためガード後の状況も良くなる。ただし、災炎三つ付きで出すとスキが大きくなるので注意。一つ～二つ付きで出そう。

相手の跳び込みは、攻撃発生直前まで無敵の大爆殺で迎撃したい。ただし、下方向に強く持続時間が長いジャンプ攻撃には相打ちになりやすく、その場合はダメージを与えられないのが欠点。相打ちを狙う相手には、昇りジャンプ強斬りによる対空が有効なので、うまく使い分けよう。また、大爆殺は無敵時間のおかげで接近時の乱戦にも強い。弾かれキャンセルで出せば、相手の反撃を避けつつ決まることも多い。スキは大きいが、ある程度狙って損は無いハズだ。



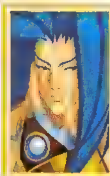
踏み込み中斬りなどをガードされたときは、その弾かれモーションをキャンセルして……、



大爆殺で相手の不用意な反撃をつぶす。災炎付きならダメージもかなり大きい。



リーチの短さを補ってくれる焦熱魂。狙いは、この技を意識させて相手を跳び込ませることだ。



ワンポイント対戦攻略

水邪

Text：MVP

相手の起き上がりに重ねたり、中間距離から接近しつつ攻撃する技として注目したいのが、→＋C。

この技はヒット時にかなり有利な状況になるのが特徴で、何と遠距離立ち中斬りを出せば連続ヒット。また、この遠距離立ち中斬りを見せて相手の動きを抑制しておけば、→＋C後に前方ジャンプ昇り強死月でめくる連係も狙いやすくなる。死月の威力が高いので、この連係はかなり重宝するぞ。

強斬りを使う

水邪は空中で多彩な動きが可能だが、ここで一番狙っていきたいのがジャンプ強斬りだ。先端部分の攻撃判定が非常に強力で、ダメージも申し分無い。この技を相手に当てることを念頭に置いて、円月による空中制御をしていこう。

次は遠距離立ち強斬り。リーチが長く攻撃発生も早いので、反撃技として非常に優秀。ガードされるとスキが大きいので、大技に対する反撃のみに使っていこう。



→＋Cは近距離で有効。遠距離立ち中斬りにつなぐか、めくり死月を狙うといい。



ジャンプ強斬りはダメージソースとして優秀。空中戦で非常に頼れる技といえる。

雑記 零之巻

閑丸補足：狂落斬のタメ時間と移動距離（ズームアウト時）は以下の通り。～2秒：約画面3分の1、3～5秒：1画面弱、6～19秒：約1画面、20～79秒：1画面以上、80秒以上：1画面以上。

破沙羅補足：前号のコマンド表に誤りがありました。影騙しのコマンドが→↓↘＋ボタンとなっていますが、正しくは←↓↙＋ボタンです。お詫びとともに訂正させていただきます。

ネオジオゲーム全般バックアップコーナー

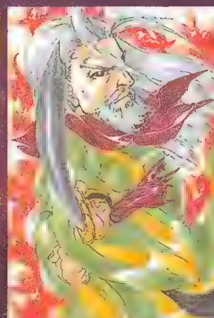
MVS大明神

大吉

空前のネオジオ新作バブル期を迎え、常にだれかがプレイ中のMVS筐体！ そんな特需に同調するがごとく、ネオジオゲームファンページ「MVS大明神」もふんばっていきたいと思う。コスプレは掲載ながら受け付けていないので、コスプレ・プレイスタイルへ送ってたもれ。







（福岡県　皐月トミィさん）
☆読者間のシンクロニシティ発動！　同キャラ対戦前のデモみたいでカッコいいね！



（群馬県　じじい命BOS君）
☆平成十五年度、爺様キャラの大本命！　雲飛を操作して、虚空を飾る光となるべし。



（千葉県　みかづきねこさん）
☆敗北を価値あるものにできるかは自分次第。もちろん、慰めが一助になる場合もあるのでがすよ。



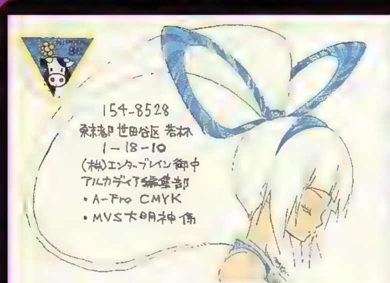
（岩手県　きりふ風丸さん）
☆僕たちの知っていたズィーガー…というか、みんな腐れ外道…

サムライマスターグレード
サムライスピリッツゼロ特集

この号が出る頃には、今度こそ絶賛稼動中であろう『サムライスピリッツゼロ』。レラや水邪氏、三九六先生たちをフィーチャーした作品も、無の境地で受付中さ。



（東京都　影忍君）
☆3コマ目のチャンプルのリアクションがよい。琉球王国とやらでは、たいな服装がスタンダードなのだろーか。カルマ高いぜ、琉球の王様

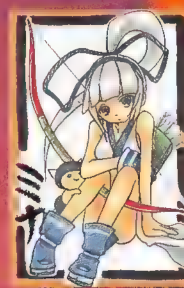


サムライマスターグレード

（大阪府　ネミさん）
☆デザイン封筒として成立しているところがお見事。封筒から作品にしてしまうという画期的なイラストですな。



☆凛然たる態度で臨むこと。どこの国のだれであろうと、サムライならば



（千葉県　爆テロのあぼさん）
☆心を開くのは、なかなか難しい。友だちを見つけることも旅の課題かな？

仕切り直し募集！ 真サム特集でLet'sズィーガー

『侍魂』シリーズを順番に特集する予定でしたが、磁場の影響により周期がズレました（切腹）。改めて、『真サムライスピリッツ』から始めます。締切は11月15日。夜露死苦。

ライターが好き勝手に『侍魂』を語る！ オレとサムスピ ～第三回～

アーケード業界の黒子といえるライター諸氏に、『侍魂』についていろいろ語っていただくコーナー「オレとサムスピ」。今回は硬派なミナ使い、カイゼルちくわ君が登場だ。

『サムライスピリッツ』と聞かれれば、ほとんどの人が「大斬り」と答えるかと思います。初めてゲーセンでプレイした時、大斬りを何も知らずに食らった時の衝撃…。ゆっくりと、しかし確実に止まらずに減っていく体力ゲージを見て、ちょいと子どもだったものでは衝撃的な思い出です。大斬りを中心に「守り」を主軸とし、間合いと空中戦と幅広く奥深い駆け引きが生まれたこの作品。攻めが主軸のゲームに慣れている今の格闘ゲーマーにとっても、新たな戦術構築の一助となる名作であると思います。…ただし、初代のみ(涙)。

おみくじメモリーカード

東京都　泉さんからのお便り「…受験シーズンの真っ最中なのに、『サムライスピリッツゼロ』が出てしまいます。プレイしたいよー、受験はっはって。」・・・私も受験生だったころ、『ティンクルスタースプライツ』の誘惑と戦っていたなあ。でも、今だけは受験勉強に専念。合格したら投稿やゲームを再開しましょ。ファイトー

今号の絵馬奉納

よろずネオジオイラストコーナーですが、絵馬という設定を活かし、正月特集向けに絵馬風作品を作成してみないか？　詳細は下記の募集要項を見よう。

11月恒例？ サイバー特集

「エイトマン」や「サッカーブロール」など、おサイバーなゲームがサクサクのネオジオ。今回は、それらのタイトルをスルーしてロックマンゾーンとなりました。



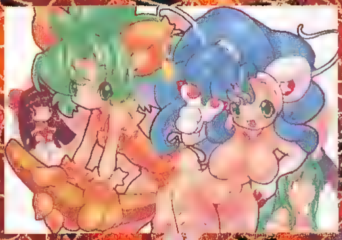
…ポーズが一新している一枚。イラストとしてし…



(北海道　南雲星夜さん)
☆ビックリ機械人が多数の「ブレイジングスター」。続編をお星様にお願いだ。



(東京都　ゲコゲさとる君)
☆そこらの人間には到底できない。彼の極した戦士の目は。



(大阪府　YU☆3君)
☆次回作登場キャラ会議で、チャムチャムイラストの大家も出席させて。

















男一匹デコ参り

…オジオタイト…るが、何か足りない…



(…　…影進行君)
…中でマジド口…いか！



(東京都　QQQ君)
☆MVSにもあんまり挿さってねえ…けた灯火を絶やさぬようにしたい。

募集告知峠

正月用の絵馬風投稿募集！

12月末売り号、つまり正月向けの企画として、みんなの願いを込めたおはがき絵馬を募集。イラストの横に来年の抱負や希望(続編を望むタイトルへの思いなど)を入れるだけ。もちろん通常の投稿も合わせて募集中！

はがきのあて先は、
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「MVS大明神」係
メール投稿はコチラ
sp_kof@arcadiamagazine.com



(北海道　ぷぷるんさん)
☆あて先イラストを考えてくれたってか。今後もよろしっく。

東京ゲームショウSNKプレイモアブースに3Dの『KOF』か!?

先日開催された東京ゲームショウのSNKプレイモアブースに、3Dの「KOF」が出展されるとの噂を聞きつけ直行。ゲームの詳細は不明だが、「3D対戦格闘のKOF」をPS2で発売するようだ。



歴代KOFシリーズのパネルが横一列に展示され、その上に「KOF」と書かれたパネルが鎮座していた。歴史を感じる部分だ。

3Dの「KOF」以外に、「KOF2003」の情報などもあったぞ。「KOF2003」に関しては、本誌記事もご覧頂きたい。

おみくじメモリーカード
正月専用絵馬募集の補足：本物の絵馬を送られても困るので、はがきなどを絵馬に見立ててくれればオーケー。イラストを描くもよし、文字だけで書初め風にするもよしだぞ。例えば、「噂の「KOF2003(仮)」には、アイツラも出ますように！」といったお願いごととかね。上がり調子のネオジオにあやかって、大願成就を決めちゃいましょう！

勝つために必要なことを覚えよう!!

ワールドサッカー ウイニングイレブン
アーケードゲームスタイル 2003
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：スポーツ
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発 売 日：2003年10月(稼働中)
■使用基板：―

WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003™

基本戦術 OFFENSE ～オフェンス(攻撃)時～

ワンツーパス
Bボタンを押した後に再度Bボタン

ワンツーパスとは写真のようにボールを持ったⒶがⒷにパスを出し、Ⓑがダイレクトで Ⓐにボールを返すテクニックだ。

ⒶがⒷにボールを出すと敵DFはⒷにプレスをかけに行く(Ⓑに敵DFを引き付ける)ので、すかさずⒶにボールを返す。この一連のプレイによってⒶはゆとりを持って次の行動に移れるのだ。

ワンツーが有効な状況は中盤でのボール回しと、敵ゴール前が挙げられる。特に敵ゴール前を中央突破する際に、スルーパスの精度が低いチームでプレイする場合は、このワンツーで敵DFをかわしてゴールに肉薄することが一つの手段となる。



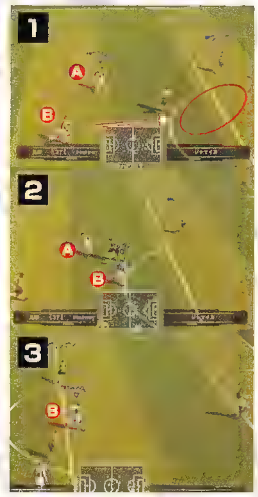
写真ではワンツーの後、左サイド(画面奥側)に敵DFが少ないので、サイドアタックを仕掛けるチャンスになる。

スルーパス
B+Cボタン同時押し

スルーパスとは通常のパスとは異なり、人ではなくスペースに対してボールを送り出すパスのことだ。

写真1のようにⒶがボールを持った状態で考えてみると、敵DFの背後にスペース(赤ワク部分)があることが分かる。このスペースにパスを出し、Ⓑが走り込んでパスを受ければ、残るは敵GKだけという決定的なチャンスを作り出せる。

スルーパス成功のカギはパス能力が高いMFと、足の速いFWがそろっていることだ。また、画面中央下側にあるレーダーで選手の位置とスペースの有無を見てパスを出すか出さないかを決めよう。



セットプレイ
Bボタン=ショートパス／Cボタン=センタリング／Dボタン=シュート

セットプレイとはフリーキックや、コーナーキックといったプレイのこと。

基本的な考え方はセンタリング同様、スペース(赤ワク部分)や味方へのパスだ。写真はⒶをマークしている敵DFとニアポスト(手前のゴールポスト)に張り付いている敵DFの間にスペースができているので、そこに蹴り込み、Ⓐを走り込ませようという算段だ。写真2のように、敵DFとの競り合いに勝てればシュートすることができる。もしシュートが外れても写真3のようにボールがゴール前にこぼれ、混戦になることが多く、思わぬチャンスボールになるかもしれないので、常にボールは注視していよう。



センタリング
ゴール付近でBorCボタン

センタリングとは写真1のようにⒶが敵陣をペナルティエリア脇まで深くえぐり、敵DFをサイドに引き付けゴール前にスペース(赤ワク部分)を作り、その空いたスペースや、Ⓑへボールを蹴り込む(写真2)というテクニックだ。

特に、長身でヘディングでの競り合いに強いFWや、飛び出し能力の高いFWが居れば、得点チャンスは一層アップする。

センタリングを出す前はレーダーを見てどの辺りに味方FWがいるかを確認してからにしよう。ボールが味方FWに届く瞬間にタイミング良くシュートボタン(Dボタン)を押そう(連打は効果が無いので注意!)。



WE2003 移籍交渉

「WE2003」において、プレイヤーが自チームを補強するのは大きな醍醐味。しかしエントリーカードを持っていないとできないのでぜひ購入しておこう。

さて、本作での移籍交渉だが、ほかのチームからの引き抜きが基本になっている。しかし、自チームの登録人数が最大数(26人)に達している場合は、自チームから選手を放出しなければならない。

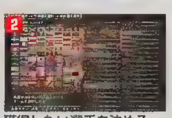
さて、選手を獲得するには、「移籍交渉Lv」が重要な要素になってくる。能力の高い選手を獲得したいのであれば、より高い移籍交渉Lvが必要だ。

その移籍交渉Lvはどうすればアップするのかというと、とにかく試合をするのだ。勝敗によってアップするレベルに差はあるが、とにかく試合をしなければだめだ。

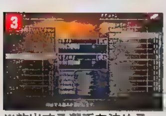
プレイヤーのテクニックが拮抗していれば、勝敗を分けるのは選手の能力が大きな要因になる。チームの補強はよく考えて行なおう!



1 「移籍交渉を行う」を選択



2 獲得したい選手を決める。



3 ※放出する選手を決める。

この後コンピュータによる交渉がなされ、「交渉成功、新たなメンバーとなります」と表示されれば、晴れてあの選手がキミのチームに!

※自チームの選手を放出するのは登録人数が最大数(26人)の場合です。

WE2003 スーパーサブ
前作をエントリーカードを使っていたプレイヤーに気を付けてもらいたいことがある。それは前作のプレイデータを「WE2003」に引き継ぐには新規のエントリーカードが必要だということと、引き継いだ元のカードは引継後一切使用できなくなるということだ。もちろん「WE2003」のカードは前作では使えないのでそれも注意しよう。データの引継はよく考えてから行なおう。

いよいよ稼働！『WE2003』で

点を取られないために

サッカーに限ったことではないが取った点数以上に取られては、試合に勝つことはできない。

勝つために意識しなければならないのは、より堅実な守り方だ。点を取られないためにはどういうプレイが適切なのかを判断しよう。下記で紹介しているプレイは一通りできるようになっておいて損はないぞ。

点を取るために

点を取るためにはシュートをしなければお話にならない。かといってボールを持ったら無闇にシュートボタンを押すというのも考えものだ。それでも全く点を取ることができないとは言い切れないが、効率よく点を取るにはそれなりの戦術が必要になってくる。今回はシュートするために、ひいては得点するために必要となる基本的なプレイを紹介しよう。

基本戦術　DEFENSE　～ディフェンス（守備）時～

スライディング
B+C同時押し

スライディングは体を倒して敵のボール目がけて滑り込むようにタックルを仕掛けるテクニックだ。

成功すれば素早く敵からボールを奪えるため、反撃の糸口になる。しかし失敗した際は、体制を整える時間が必要になるため、次の行動に移りにくい。

また、ファウルを取られやすいので背後からのプレス同様に、自ゴール付近での使用には十分注意しよう。もちろんPK&レッドカード覚悟のスライディングという選択肢もあることにはあるが……。

ちなみに、ファウルになりにくい使い方は敵の進路を遮断するように出す感じだ。



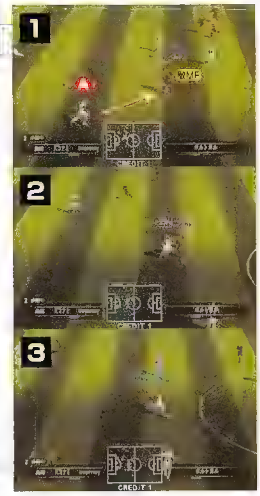
プレス
BorCボタンを押し続ける

プレスとはボールを持つ敵選手にタックルしたり、パスコースを限定するなど、敵選手に近付きプレッシャーを掛けることだ。

写真❶～❷はボールを持っている敵MFに対してⒶが詰めていくところだ。写真❷の後に、敵MFのドリブルでボールが少し離れたスキをついて、Ⓐがすかさず体を入れてボールを奪っている（写真❸）。

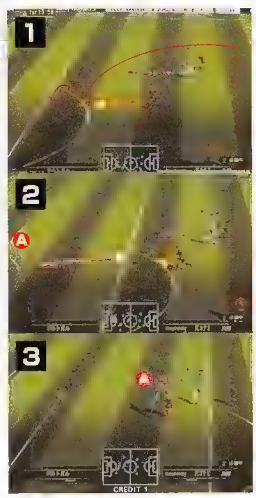
ちなみに、Aボタンとの同時押しによる「ダッシュプレス」は素早く敵に詰められるので、極めて重要なテクニックだ。

終始お世話になるプレスだが、敵の背後からプレスをかけると、後ろから突き倒してしまいファウルを取られることも……。



キーパー
Cボタンを押し続ける

キーパーを動かすのはどんなときなのだろうか？　それは、写真❶～❷のようにキーパーと敵FWの間に味方DFが居ないときだろう。このような状況で敵FWにボールを取られると大ピンチだ。そんなときはキーパーを飛び出させ、敵FWよりも早くボールをキャッチ（写真❸）できれば理想的だ。もちろんこれはキーパーと敵FWどちらが早くボールに到達できるかが問題になるが、敵FWにボールを取られた際にキーパーが詰めていないとシュートコースが広く空いてしまい、得点される確率が高いのでキーパーを前に出し、できるだけシュートコースを狭めてしまおう。



クリア
Dボタン

クリアは敵からボールを奪ったときの重要な選択肢の一つだ。ボールを奪った際は反撃に転じたいところだが、自ゴール前では周りの状況に十分注意しよう。写真❶でⒶがボールを奪ったが、写真❷で分かるように白いユニフォームの敵選手がⒶに詰めて来ている。このような状況でショートパスやドリブルでは、またボールを奪われピンチを招いてしまうことがある。そんなときにはクリアで様子を見よう。

守備時は味方DFよりも敵FWが多い状況は非常に危険だ。一度クリアして味方選手が戻ってくる時間を稼ごう。守備時は常に敵の攻撃を遅らせるように心掛けよう。



WE2003 選手事情

ウイイレの大きな楽しみの一つは、何といっても自分好みの選手を獲得していくことだ。ここでは新規参入した選手の注目株を紹介しよう。特に本作からスタートする人にとって超一流どころの選手はまだ高嶺の花。左で紹介しているのは比較的獲得しやすく、それでいて即戦力になるという、能力の高い選手ばかりだ。

MF	ムエック（カタルーニャ）	DH or SH
	メーションキ（エミリア）	SH,WG or CF
	ブレーグン（ヴェストファーレン）	SH,SB or DH
	ドゥフ・ソニホチッチ（ウンブリア）	OH,SH or DH
	マイルゴ（アンダルシア）	OH or CF
FW	ブータリノ（ナヴァラ）	CF
	イゾーデル（ヴェストファーレン）	CF
	エイモザ（ハイランド）	CF
	メイフォジアニ（ウンブリア）	WG or SH
	ラキン（カンタブリア）	CF

GK	タムル（ロンドン）	
	ビルージョ・パフリー（カタルーニャ）	
DF	サイボン（ロンドン）	CB
	ノジャ（アラゴン）	CB or SB
	ブーザル（エミリア）	CB or SB
	セイフェン（ダブリン）	CB
	ファナーゴ・アベル（カタルーニャ）	SB or SH
MF	フィルーニ（ビザンチノーブル）	SB,SB or SH
	G・ソンバ（ロンドン）	DH
	キャルバイノ（ナヴァラ）	SH or OH

（　）内は所属チーム。右のポジション表記については下のハミダシを参照。

WE2003 スーパーサブ　本文および上記の選手表で使用したポジション表記は、以下の略になっている。GK（ゴールキーパー）。DF（ディフェンダー）……CB：センターバック、SB：サイドバック。MF（ミッドフィールダー）……SH：サイドハーフ、DH：ディフェンシブハーフ、OH：オフェンシブハーフ。FW（フォワード）……CF：センターフォワード、WG：ウイング。



フルオートショットボタンについて

本作ではA～Cの3ボタンに加えて、押しっぱなしでショットが連射されるフルオートショットボタンをDボタンに組み込むことが可能（詳しい方法は欄外を参照）。多少、ハード的な知識が必要となるが、これがあるのと無いのとではプレイ感覚も大違い。お店の店員さんにお願いしてみよう！



エスプガルーダ
■メーカー：ケイブ（販売：AMI）
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：11月中旬稼働予定
■使用基板：専用基板

Text 伊勢猫

いよいよ発売まで秒読み段階となった「エスプガルーダ」。その特徴的なゲームシステムから、タイプ別の自機性能までを詳しく解説！　プレイ前の基礎知識として、しっかり覚えてもらいたい。

画面情報の見方

①**残ライフ数**：プレイヤーの残りライフ表示で、スタート時は3個。ミスするごとに-1されて、ゼロになった時点でゲームオーバーとなる。ちなみにライフMAX状態でエクステンドすると、ライフの枠も一つ増える。

②**覚聖カウンタ**：覚聖死界の残り時間。通常状態で敵機を破壊すると出現＆自動回収される覚聖アイテムで、500カウントまで増加。ミスをすると250カウントになる。

③**金塊カウンタ**：得点アイテムである金塊の総回収数。上限は1000カウントで、100ごとに金塊がランクアップ！　ミスをするとカウンタが半分まで減少する。



④**スコア表示**：該当するプレイヤーのスコアを表示。400万点および1,400万点を超えると、残ライフが一つずつ増える。

⑤**耐久ゲージ**：ボスの耐久力を表すゲージ。中ボス＆ステージボス出現時のみ表示される。ゲージが分割された部分に達すると、敵弾が一掃されて攻撃形態が変化。

⑥**覚聖死界ゲージ**：覚聖状態で表示される、覚聖死界の残り時間。死界展開中は覚聖カウンタと連動した赤色のゲージが表示され、覚聖カウンタが無くなると、死界が切れて表示が青色のゲージに変化する。

⑦**ガードバリアゲージ**：ガードバリアの残量を示したゲージ。ガードバリアを使うごとに25%（＋α）消費していき、エネルギーアイテム回収時とミス時に回復。

運命にあらがう飛翔

基本操作は1レバー＋3ボタン。Aボタンは、連射することで攻撃範囲の広いショット、ボタン押しっぱなしで攻撃力の高いレイピアと撃ち分けが可能。パワーアップアイテムを回収すると、その両方が最大5段階まで強化される。Bボタンは、本作のウリでもある「覚聖」状態の切り替えボタン。そしてCボタンを押すと、敵弾を無効化するガードバリアを自機の周囲に展開。[illegible]


覚聖中にゲージが少しでもあれば、ミス時にオートガードバリアが発動する。


ガードバリアゲージは、ライフが減るとフル回復。回復アイテムも存在する。

ガードバリアの特性

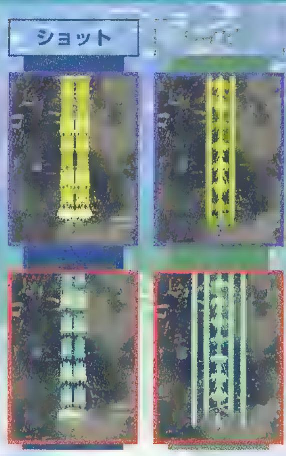
敵弾の回避手段となるガードバリアは、ボタン押しっぱなしで無敵時間延長＆威力強化が可能（ゲージ消費量も増加）。最短発動は25%の消費で済むため、満タンなら最大4回使用できる。また、覚聖中に敵や敵弾に接触するとオートガードバリアが発動するが、こちらはゲージを50%消費する。


ショット＆レイピアは5段階まで強化可能。ミスするとアイテムを手放してしまうので素早く回収！

前方集中型のレイピアは、攻撃力が高い半面、移動スピードがダウンするので注意すること。



攻撃バリエーション



通常状態

ショット：前方集中型で範囲は狭いが、進行方向側の弾の射出方向を左右に制御できる。

レイピア：レーザー2本＋貫通弾1列。レーザーの本数が多い分、アゲハより強力。

覚聖状態

ショット：移動スピードはアップするが、威力が下がって左右への撃ち分けも不可能に。

レイピア：移動スピードはダウンするが、レイピアの本数が増えて全体の威力が上がる。

兄のアゲハは、貫通性能を持つレイピア攻撃を重視した自機タイプ。ショットは前方集中型で攻撃範囲は狭いが、移動方向に合わせて左右に振ることができる（通常状態のみ）。移動スピードはアゲハよりも速いので、攻撃範囲の狭さをスピードでカバーしよう。





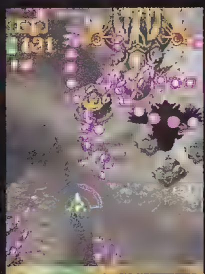
レイピア強化タイプ
アゲハ

ESP事典 **フルオートショットボタンの組み込み**：JAMMAハーネス部品面「25」（1P側）および半田面「C」（2P側）をDボタンとして結線させれば、フルオートショットボタンとして機能する（テストモード上の「FULL-AUTO」のON、OFFは関係無し）。また、タイトル画面でCとDを0.5秒以上押し続け、そのままスタートすることで、CとDの機能を入れ替えることも可能となる。

覚聖システムの仕組み

覚聖状態　**敵弾：紫色**

覚聖カウンタ減少

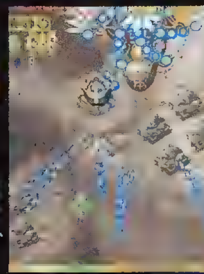


覚聖状態になると覚聖死界が展開され、敵弾が紫色に変化。覚聖カウンタは時間とともに減少していくが、敵弾＆敵機破壊時のアイテムはすべて金塊になる。通常状態に戻さないと回復はできない。

Bボタン

通常状態　**敵弾：青色**

覚聖カウンタ増加



通常状態の敵弾は青色統一。敵機を破壊すると一定量の覚聖アイテムが出現し、自動回収されて覚聖カウンタが増加。覚聖カウンタは500が上限で、その状態では覚聖アイテムではなく金塊が出る。

覚聖カウンタがゼロになると……

覚聖死界消滅　**敵弾：赤色**

覚聖カウンタが無くなると覚聖死界が消滅して、スローと金塊変換の効果も消失。自機の攻撃強化だけは継続可能だが、すべての敵弾が赤色に変化＆高速化した危険領域へと突入。こうなる前に覚聖を解いて、通常状態で覚聖アイテムをため直すのが基本となる。

ちなみに覚聖死界の消滅後は、4段階に敵弾のスピードがアップ。最終段階になると自機周囲のゲージが消え、自機に残像が付く。



画面上の敵弾が赤色になったら、覚聖状態を解除してカウンタをためよう。

金塊について

[illegible]アイテムの金塊は、覚聖アイテムと同様に自動回収され、その数（金塊カウンタ）に応じて、金塊アイテムのランクが上昇。金塊カウンタはミス時に[illegible]、[illegible]発動時に4分の3[illegible]、ステージ[illegible]では時間とともに[illegible]する。



[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
0～99	[illegible]	100点
100～199	[illegible]	150点
200～299	[illegible]	200点
300～399	[illegible]	300点
400～499	[illegible]	350点
500～599	[illegible]	400点
600～699	[illegible]	500点
700～799	[illegible]	550点
800～899	[illegible]	700点
[illegible]	[illegible]	[illegible]

弾幕なんて怖くない!?

覚聖システム

[illegible]ハとタテハに秘められた力を引き出し、ゲーム状況を一変させる覚醒システム。基本的な部分さえ理解できれば、どんな弾幕でもうろたえる必要無し[illegible]。これを使いこなすことが、クリアへの第一歩となるぞ!!

覚聖とは「Bボタンで任意に発動可能な攻撃強化モード」のことで、発動中は自機タイプごとに機体性能の一部を強化。この際に覚聖カウンタがあれば、覚聖死界と呼ばれる力場を展開できる。

覚聖死界は、展開中に「画面全体へのスロー」「破壊した敵機の撃った敵弾を金塊に変換」という二つの効果を発揮。前者のスロー効果は、すべての敵機と敵弾が対象となるため、ボス戦などで使うと効果的。スロー効果でも逃げ道の見えない弾幕に対しては、敵機を破壊してその敵弾を金塊に変換することで、回避と同時に大量のスコアを稼げる。

ただし、覚聖カウンタは時間の経過と敵弾を金塊に変換することで減少し、覚聖カウンタが無くなった時点で覚聖死界は消滅。前述の効果を得られなくなる上に、敵弾が高速化するので要注意だ。



画面全体がスローに!

覚聖死界を展開すれば、画面上の敵機と敵弾にスローがかかる。当然、ボス戦でもスローはかかるので、これを使えば初心者でも余裕で弾避け可能。



敵機を破壊すると、その敵機が撃った敵弾をすべて金塊に変換。1発40点の敵弾破壊点には倍率が掛かり、覚聖死界を継続すると倍率も途切れないぞ。

敵弾を金塊に変換!

攻撃バリエーション

ショット　レイピア

通常状態

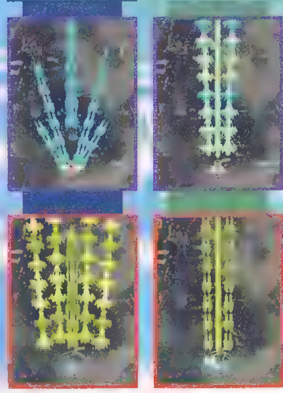
ショット：広域拡散型で初期状態は3WAY。パワーアップにより5WAYまで強化される

レイピア：レーサー1本＋貫通弾2列。パワーアップすると貫通弾の幅が若干広がる。

覚聖状態

ショット：自機正面以外が通常弾から貫通弾へと変化して、移動スピードもアップする。

レイピア：移動スピードはアップするが、貫通弾が通常弾へと変化するため威力ダウン。



妹のタテハは、広範囲を攻撃可能なショット攻撃を重視した自機タイプ。移動スピードはアゲハに劣っているが、むしろ弾避けには ちょうどいい感じ。レイピアの威力は若干低いが、覚聖後のショット強化は魅力的。こちらは、初心者にも扱いやすい自機といえる。

当たり判定





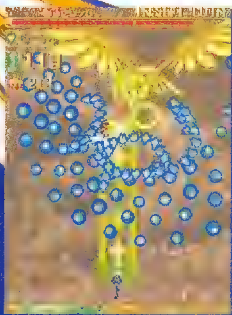
ショット強化タイプ

タテハ TATEHA

esp事典 **覚聖死界消滅後の走行点について**：実は、覚聖死界が消滅した状態を維持すると、フレーム単位で走行点が加算されていく。走行点として加算されるスコアは、覚聖死界の消滅後ランク（自機周囲のゲージで確認可能）とともに最大4段階まで上昇。また、ステージ数に応じて走行点も上がるようだが……。詳細が判明次第、次号以降の攻略記事内で取り上げていく予定だ。



セセリ　12歳
ジャコウの娘。[illegible]子が生まれなかったために男として育てられた。父親の愛情を求めるが得られず、その寂しさが彼女の攻撃的で傲慢な性格を形成した。進んで最前線で指揮を執るのは、今なお、父に認めてほしいがため。
アゲハとタテハが自分の兄姉であり、ジャコウが二人を手に入れようとしていることを知り嫉妬に狂う。
「[illegible]子は私一人でいい！　いまさら兄姉なんて必要無いのじゃ！」



アゲハとタテハの前に立ちふさがるステージボス・セセリ。ボスの耐久力は高いので、レイピアによる攻撃が基本。形態変化時も覚聖死界を展開してスコアを稼ごう。

二対の翼を待つ運命

～序盤ステージ紹介～

アゲハとタテハの行く手に広がるのは、全6ステージで構成された世界。各ステージの道中では中ボスが出現し、ステージの終わりにステージボスが待ち受けている。ここでは攻略に先駆けて、序盤のステージ1～2をストーリーとともに紹介。いよいよ次号から、攻略スタートだ！

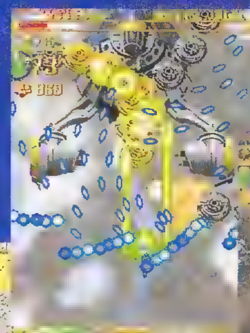


画面の中央に見えている中型機が、アイテムを運んでくるアイテムキャリアー。撃ち漏らさずに破壊して、画面上を漂うパワーアップアイテムを素早く回収していきたい。



シンラ軍による突然の襲撃。タテハをかばい銃弾に倒れるヒオドシ。それを引き金として、アゲハとタテハに覚醒するガルーダの力。途惑いながらも怒りに身を委ね、聖霊の力を解放する二人。生き延びる為に。何かに呼ばれるままに。

STAGE1 血別



ステージボスは巨大な飛行メカ。この辺りから、ケイブらしい弾幕攻撃が各形態ごとに用意されている。覚聖カウンタを[illegible]してボス戦に備えよう。



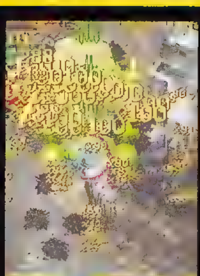
ステージ後半に登場する武装列車には要注目！　先頭車両を破壊すれば、すべて連鎖して破壊できる。[illegible]車両を後回しにする[illegible]



敵の攻撃が徐々に厳しさを増してくるステージ2。中型機は、かなりの[illegible]をばらまいてくるので稼ぎど[illegible]となる。

ガルーダの力に目覚めたことにより脳裏に浮かぶイメージ。力に引き寄せられるように輝く胸の聖霊石。呼ばれるままに、渓谷にある緑豊かな街を抜ける。だがそこにもシンラの手は伸びていた。ただ、わけも分からず執拗に迫ってくる敵と戦うしかなかった。

STAGE2 渓谷の街



スコア稼ぎでライフが増え、インフレ気味の画面表示で盛り上がりも最高潮。

IMPRESSION

テンポのいい流れと、そう快感にあふれたゲーム性が魅力的な良作シューティング。クリア重視、稼ぎ重視のどちらにも対応した覚聖システムで、編集部内の中毒者も増加中！　シューターはもちろんのこと、シューティング初心者にもオススメしたいタイトルです。

『エスプガルーダ』スコアトライアル開催決定!!

[illegible]開始に先駆け、『エスプガルーダ』[illegible]スコアトライアル[illegible]が決定！　総合1位に輝いたプレイヤーには[illegible]の豪華アイテムが贈られるほか、自機別の[illegible]まな賞品が予定されているぞ（詳細は[illegible]）[illegible]日のみの一発勝負。発売直後からやり込んでチャ[illegible]

エスプガルーダ スコアトライアル 申請用紙

スコア（右詰めで記入）

使用キャラ＿＿＿＿＿＿　ステージ数＿＿＿＿＿＿

スコアネーム＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

●ゲームセンター記入欄
（必ずお店の責任者の方が記入してください。印が無いと無効になります）

店名＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

住所＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

電話＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

責任者名＿＿＿＿＿＿＿＿　上記スコアを記録したことを証明します　印

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話番号		
住所	〒　-　都道府県　市区郡			
Eメールアドレス				

■イベント概要
アーケードゲーム『エスプガルーダ』を使用したスコアアタックイベントです。工場出荷（デフォルト）設定、完全一人プレイ、コンティニュー無しのスコアのみ有効です。集計はスコア優先で、同じスコアのプレイヤーが複数居た場合は、面数の高い方に高い順位が与えられます。また、複数申請された方は最も高いスコアのみ有効となります。

■集計締め切り
平成16年1月31日（当日消印まで有効）

■申請方法
左の応募用紙を拡大コピーし（141%、B5→B4）、必要事項を記入の上、下記のあて先まで送ってください。お店の確認印無きものは無効となりますのでご注意ください。

■あて先
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「エスプガルーダスコトラ」係

ケイブの[illegible]サイト「The シューティング ゲーセン[illegible]」にて『エスプガルーダ』に[illegible]るキャンペーン[illegible]！　[illegible]グッズも[illegible]手できるぞ。詳しくはP48へGO！



ESP事典
隠しフィーチャーについて：ステージ紹介でも少しだけ触れているが、ケイブシューティングでおなじみとなった隠しフィーチャーもいくか用意されている様子。現時点で判明しているモノは少ないが、『エスプレイド』の列車面にあった隠しライフなどがあったりする……かもしれない。気になるポイントを見つけたら、いろいろと試してみることをオススメする。



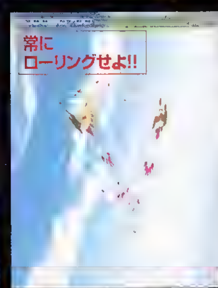
回って回って、敵弾にバズれ！

PSYVARIAR 2 THE WILL TO FABRICATE

サイヴァリア2 THE WILL TO FABRICATE
■メーカー：サクセス／スコーネック／タイトー
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向[illegible]ボタン
■発 売 日：11月[illegible]発売予定
■使用基板：[illegible]

1作目に近い独特の"重い"感覚がたまらない本作。今回の攻略ではAREA 0とAREA 1をポイント別に分けて攻略。最初のエリア二つにサイヴァリアの基本が詰まっているぞ！

IMPRESSION
中毒性の高い[illegible]はそのままに、[illegible]特殊な敵キャラや攻撃にビックリ！ このゲームに限ったことではないですが、[illegible]合わせた目標設定がより楽しむポイント、[illegible]上の無理をしないように楽しもう。



『サイヴァリア2』を楽しむために①

ローリングを持続しよう！

本作をプレイするとき欠かせないテクニックがローリングだ。ローリング時のメリットは右の通りで、デメリットはほとんど無い。常にローリングして進むつもりでプレイしてみよう。

ローリング時のメリット
- ●前方集中ショットが強い！
- ●素早くバズれる！
- ●レベルアップ時に高速移動！

AREA 0

WEAKBOSON

練習ステージ的な位置付けだが、ラストには超大量バズができるポイントがある。これを成功させればスコアはもちろん、レベルアップでショットが強化されその後の展開が非常に楽になるぞ。





敵が自機を狙って弾を発射したら、座標を横に少しずらして[illegible]と一緒に動けば効率よくバズれる（ローリングは必須）

エリア[illegible]は敵の[illegible]パターン[illegible]に分けられる[illegible]どの敵も急な体当たりなどは無く、弾を撃ったら画面外へ離脱していくタイプ。つまり、慣れるまでは破壊率は気にせず、敵に弾を撃たせるのを最優先していこう。

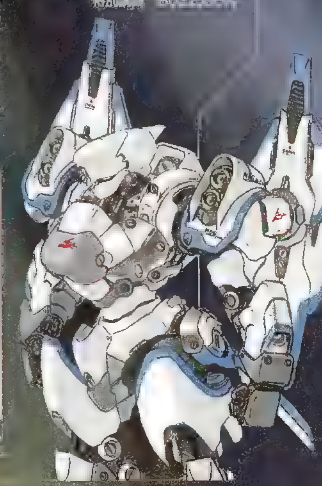
要注意ポイント!!

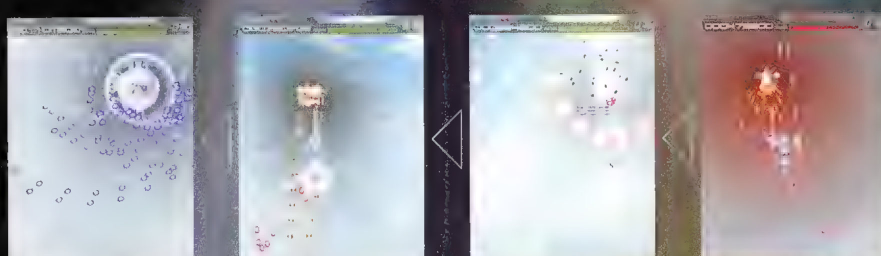


ライバル機に撃ち込む際にダメージを与えるのが遅れ、攻撃パターンの変わり目をキャンセルすると連射バルカン攻撃が来なくなることがある。これを防ぐために積極的に撃ち込み、できるだけ早く形態を変えよう。

AREA 0のボスであるライバル機は破壊不能だが、ある一定のダメージを与えるごとに一瞬動きが止まる。このとき[illegible]イバル機の攻撃パターンが[illegible]ンセルされて変化するほか、[illegible]ュートリングゲージ[illegible]NTゲージの[illegible]か[illegible]に変わり、レベルアップしやすくなる。途中の連射バルカン攻撃以降は、無敵を継続したまま一気に20以上のレベルアップが可能だ。

AREA 0はここでバズれ！





無敵のままライバル機の周囲でU字移動を繰り返そう。

もう一度左を折り返したら連射バルカンでバズる。

右でエネルギー弾攻撃が来るので下に動いて回避。

[illegible]

MAP中敵の表記について：AREA 1については1-Cのものを記載。基本的にはほぼ同じだが、1-A、Bでは若干敵の数が減っているので注意してほしい。



MAP 点数 1000点

敵Ⅱ：マップ上ではピンクの針弾を撃つ方をA、2連装の通常弾の撃つ方をBと表記している。



MAP 点数 10000点

敵Ⅰ：この敵の撃つ弾は少し離れた位置で自機を動かさないでいれば一切当たらない。



レベルによるエリアの分岐について

このエリアには三つの難易度があり、敵の出現パターンは同じだが攻撃が変わる。分岐条件は前エリアをクリア時の自機のレベルによって違い、
EASY……レベル24以下
NORMAL……レベル25〜35
HARD……レベル36以上
となっている。

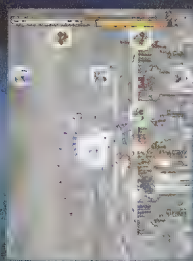
通常のシューティゲームとは違い、本作では敵弾が多いことが必ずしも難しいことにはならず、HARDの方が簡単になる場合もある。これは敵弾が多いとバズのチャンスが増え、レベルアップ時の無敵を多用できるからだ。できる限りレベルを高くしていくのが賢明だろう。

AREA 1

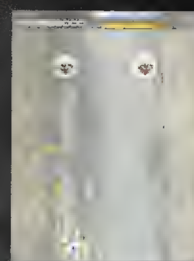
GORGE CITY

このエリアで初めて登場するのがNTゲージの色を変化させる敵キャラ。レベルアップが遅くなるので非常に危険だ。ゲージの変化に注意していないと、思わぬしっぺ返しをくらうことになるぞ。

POINT C


NTゲージを緑に保てば、撃ち返し弾で確実に無敵継続。

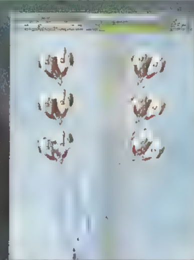

撃ち込みながらレベルアップ時に[illegible]


敵が小さく、ショットが全部当たりにくいので注意。


この敵Vが画面内に居るときはゲージの色が赤になる。

POINT B


緑弾も動かなければ当たらないが、無敵でバズろう。


危なく見えるが弾は当たらない。そのままバズろう。

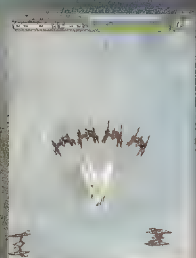

ローリングした状態でレバーを下に入れ続けておく。

止まっていれば楽勝

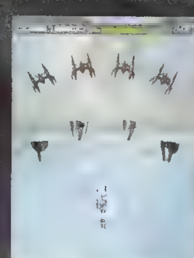
ここで出現する敵の攻撃は、実は自機を動かさなければ当たらない。あらかじめ自機をローリング状態にして画面の下に押し付けておけば、簡単に一定数のバズが可能だ。

さらに逃げ際に撃つ緑通常弾が来たら、自機を上下に往復させてさらにバズろう。

POINT A


敵弾が多ければバズの無敵時間で再度バズを狙える。

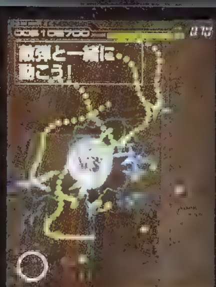

無敵時間中に次の[illegible]


最初の編隊の弾と一緒に移動してレベルアップ。

バズに慣れよう

編隊で現れる敵弾でバズる場合には、あまり敵に近付き過ぎないようにして、敵弾をできるだけ密集させてからにしよう。

連続して編隊が出現する場面なら、最初の敵弾でレベルアップを狙い、その無敵時間中に移動して次の編隊からの弾を密集させ、さらにバズっていこう。







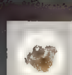
『サイヴァリア2』を楽しむために②

敵弾には近付いていこう!!

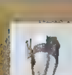
本作では通常のシューティングと違い、敵弾を避けているだけでは自機はいつまでたっても強くならない。敵弾を恐れず積極的に敵弾に近付き、バズで無敵時間を作ることに重点を置こう。特に弾速が遅い弾幕は連続バズのチャンスなので弾と一緒に移動しよう。ただし、斜めに飛んでいる弾に対してバズろうとするのは危険なので注意したい。



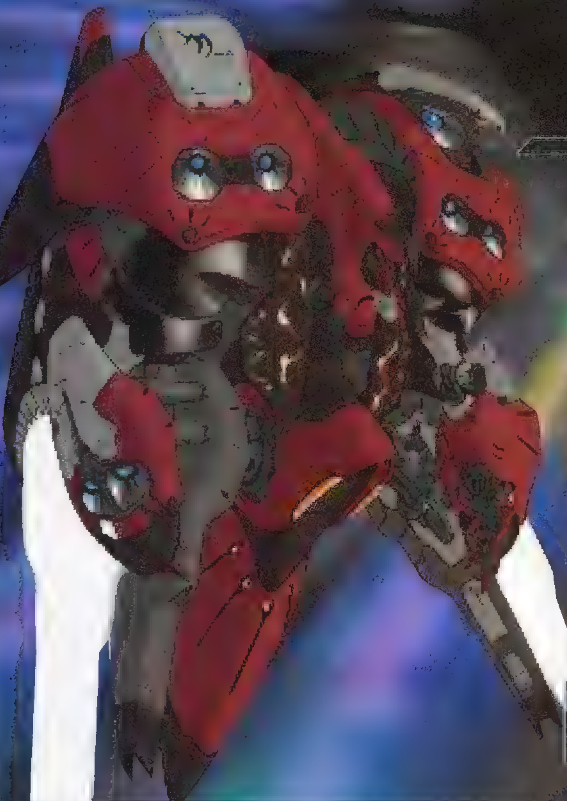
MAP	点数	
◇	1000点	敵V：敵Ⅳとほぼ同じだがゲージへの影響は少ない。破壊時に31方向の撃ち返し弾を撃つ。



MAP	点数	
◇	1000点	敵Ⅳ：画面内に存在しているとNTゲージを赤くする難敵。破壊するとゲージは元に戻る。



MAP	点数	
⊖	1000点	敵Ⅲ：自機を狙ってくる小型機で基本的には敵ⅡのBとほとんど同じと考えていい。



AREA 1 BOSS

H.D.S-09H

ワインダーは正面で避けろ

ボスの形態は二つあり、第一形態を壊す時間に関係無く第二形態の時間は変化しない。
攻撃の中で難しいのはB、C、Iの各種ワインダー攻撃だ。この攻撃の前に画面下ボスの正面に位置しておくと非常に避けやすい。一度ワインダーの線と線の間に入ったら、動きに合わせてレバーを横に入れっぱなしにすれば簡単に避けられるぞ。
ただし、ローリング中にレベルアップすると自機のスピードが速くなるので、ミスしやすい。この際は無敵時間内に急いで元の場所に戻るようにしよう。



ワインダー攻撃には要注意。攻撃の前に自機を画面中央に位置させておこう。

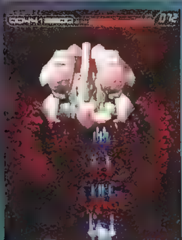


横移動はレバーを入れっぱなしでちょうどいい。

第一形態 攻撃パターン	第二形態 攻撃パターン
A→B→C→D→E→F→G→B→C→第二形態	H→I→E→F→G→自爆

ローリングの維持法

ボス戦ワンポイント



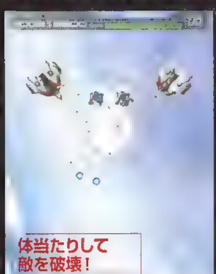
攻撃力が高いボス戦ではローリングタメショットで撃ち込みたいところ。楽にローリングを維持するには、自機をローリング状態にしたら画面の一番下へ移動し、そのままレバーを下に入れ続ける。そして左右の移動は左下、右下で行なえばローリングしつつ自機を制御できるぞ。

『サイヴァリア2』を楽しむために③

レベルアップ時は突撃しよう！

レベルアップ時の無敵時間中は自機に攻撃判定があり、しかも非常に威力が高い。どれだけ強いかというと、道中で出現する中型機はすべて一撃で破壊できるほどだ。ボスに対しても無敵時間中に少し重なるだけで相当なダメージを与えられる。また、体当たり時にバズも発生するので、慣れてきたら無敵時の体当たり攻撃を意識して使おう。





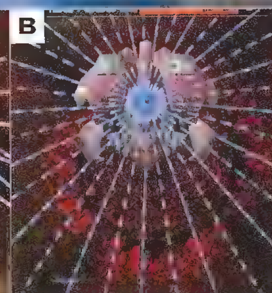
AREA 1 BOSS 攻撃パターン

A



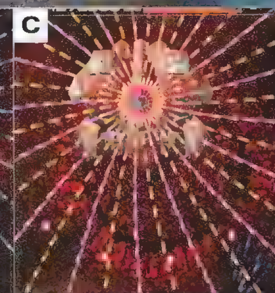
レーザーが交差する所から横に座標をズラして避ける。通常弾に注意。

B



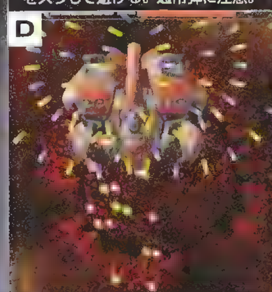
できるだけボスの正面下でワインダーの間に入り、流れに合わせて動こう。

C



基本的にはBと同じ。通常弾が気になるが、惑わされないように。

D



上部からの弾幕が自機の位置を狙ってくるので、左右に大きく動こう。

E



針弾の速度が速く、発射口が近いので画面右下か左下で避けると楽だ。

F



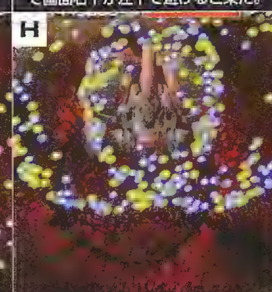
弾の軌道はクセがあるが、見た目ほど弾の判定は大きくない。

G



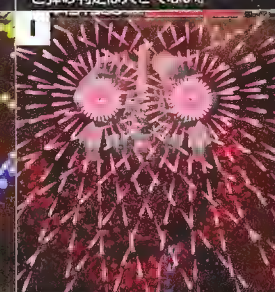
写真の位置で上下にだけ動いて避ける。ヘタに大きく動くと危険だ。

H



弾速が異様に遅く画面に残るので、画面の一番下で待って避けよう。

I



画面下やや右で待ってワインダーの間に入り、左→右と流れに合わせる。

PSYVARIAR 2

AREA1-Cは右ページMAPのポイントCを除けば画面一番下中央でローリングしたまま止まっているだけでレベルアップできる。これは出現する敵の攻撃が止まっていれば当たらないものだから。とにかく簡単である程度のバズも期待できるので、一度は試してみてほしい。

セリエAレジェンドも新画像を公開!!

レアカードリスト（現時点で判明しているレアカード）

カード番号	選手名	基本ポジション	OF	DF	TE	PO	SP	ST	総合	スキル
IT01	フランチェスコ・トルド	GK	7	20	11	19	11	10	78	鬼神のごときスーパセーブ
IT02	ジャンルイジ・ブッフォン	GK	8	20	12	18	15	11	84	スーペルマン
IT03	ファビオ・カンナヴァロ	DF	9	20	11	18	16	16	90	ホットラインを断つ動き
IT04	パオロ・マルディーニ	DF	11	19	14	17	14	15	90	アズーリのバンディエラ
IT05	アレッサンドロ・ネスタ	DF	10	20	12	18	15	16	91	鍵をかける動き
IT06	クリスチャン・パヌッチ	DF	11	16	13	14	14	14	82	連携を促す動き
IT07	クリスティアーノ・ドニ	MF	15	12	16	17	14	16	90	左サイドのジョーカー
IT08	クリスティアーノ・ザネッティ	MF	10	15	12	13	13	18	81	ワイパー・ディフェンス
IT09	ルイジ・ディ・ビアッジョ	MF	13	14	12	15	13	17	84	中盤の仕事師
IT10	ジャンルカ・ザンブロッタ	MF	14	12	13	14	17	17	87	万能なサイドプレーヤー
IT11	ダミアーノ・トンマージ	MF	12	14	12	13	14	19	84	ファンタジスタを支える才能
IT12	フランチェスコ・トッティ	FW	18	9	18	17	16	17	95	王者の風格
IT13	クリスティアン・ヴィエリ	FW	20	6	14	20	15	14	89	走る戦術
IT14	アレッサンドロ・デル・ピエロ	FW	18	8	19	13	15	15	88	ファンタジスタ
IT15	フィリッポ・インザーギ	FW	19	6	14	11	18	14	82	オーバー・ザ・トップ
IT16	ヴィンチェンツォ・モンテッラ	FW	17	6	15	13	16	13	80	神出鬼没
IS01	セバスティアン・フレイ	GK	7	18	10	17	14	12	78	驚異的な反応
IS02	イヴァン・コルドバ	DF	10	17	12	14	18	15	86	疾風の寄せ
IS03	ハヴィエル・サネッティ	DF	14	13	16	15	18	18	94	インサイド・アウトサイダー
IS04	パオロ・モンテーロ	DF	10	19	14	15	13	15	86	権謀術数
IS05	ヤープ・スタム	DF	11	19	13	20	13	14	90	立ちはだかる巨人
IS06	ワルター・サムエル	DF	11	19	14	18	13	15	90	ザ・ウォール
IS07	カフー	DF	16	13	16	13	18	18	94	広大なクロスレンジ
IS08	[illegible]	MF	14	13	18	14	11	14	84	臨機応変な攻撃戦術
IS09	マヌエル・ルイ・コスタ	MF	16	10	19	14	14	15	88	妙なる調べ
IS10	パヴェル・ネドヴェド	MF	18	12	16	15	16	19	96	チェコの大砲
IS11	クラレンス・セードルフ	MF	14	14	16	15	15	18	92	天才的なボール・スクリーン
IS12	ヒデトシ・ナカタ	MF	16	12	17	16	13	17	91	サッカー頭脳
IS13	シュンスケ・ナカムラ	MF	14	8	18	10	13	15	78	天使の宿る左足
IS14	クラウディオ・ロペス	FW	18	6	16	12	20	15	87	スペース・スナッチャー
IS15	リヴァウド	FW	20	6	19	16	17	15	93	ジンガ
IS16	アドリアーノ	FW	18	6	15	20	16	14	89	弾丸列車
−	ジネディーヌ・ジダン	MF	18	10	20	18	15	16	97	全能なる将軍
−	ティエリ・アンリ	FW	20	6	17	14	20	17	94	危険な疾走
−	ファウスティーノ・アスプリージャ	FW	18	5	16	14	20	15	88	オクトパス・ドリブル
−	ジャンフランコ・ゾラ	FW	18	6	18	10	16	15	83	精密な右足
−	ヒロシ・ナナミ	MF	13	10	17	9	11	13	73	七色のパス
−	マルセロ・デサイー	DF	11	19	13	20	15	17	95	ザ・ロック
−	エドウィン・ファン・デル・サール	GK	11	19	15	16	12	10	83	リベロ・キーパー

リストの見方

●選手名部分
- ……アタランタ
- ……ユベントス
- ……ラツィオ
- ……インテル
- ……ミラン
- ……パルマ
- ……ローマ
- ……レッジーナ
- ……ヴェネツィア

●カード番号部分
- …2002イタリアンワールドカップチーム
- …インターナショナルスーパースターズ
- …セリエAレジェンド

●基本ポジション部分
- GK …ゴールキーパー
- …ディフェンダー
- …ミッドフィルダー
- FW …フォワード

●各種数値部分
- OF……オフェンス
- DF……ディフェンス
- TE……テクニック
- PO……パワー
- SP……スピード
- ST……スタミナ
- 総合……総合能力値
- スキル……選手の特殊能力

セリエAレジェンドの新画像を公開！

ティエリ・アンリ FW



[illegible]
ているのは間違い無い。

エドウィン・ファン・デル・サール GK



[illegible]

ファウスティーノ・アスプリージャ FW



[illegible]

マルセロ・デサイー DF



[illegible]

レアカード大公開！ ＆全国大会の詳細決定!!

Champion Football
SERIE A

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003

- ■メーカー：ヒットメーカー/セガ
- ■ジャンル：スポーツゲーム
- ■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
- ■発 売 日：2003年9月（稼働中）
- ■使用基板：NAOMI2

今月は、レアカードの「2002イタリアンワールドカップチーム」と「インターナショナルスーパースターズ」の全画像＆データを大公開！ 「セリエAレジェンド」シリーズのカードも新たに公開しよう。また、本格攻略の第1弾として、気になる「連携」に注目してみた。隅々までお見逃し無く！

Impression インプレッション

明らかになってきた「セリエA レジェンド」シリーズの顔ぶれがスゴイ！ かつてセリエAに所属し、現在は他国リーグで活躍する世界的な選手を集めている。レジェンドカードもゲームセンターで見掛けるようになり、最強チームの探求に前作以上に幅が出てきた。以前の所属チームを探ってメンバーを構成すると、連携がスムーズにつながるかもしれない。

スペシャルプレゼント 第2弾！



前号に引き続き、三人のセリエA選手サイン入りカードを、それぞれ抽選で1名様にプレゼント！ 官製はがきに住所、氏名、欲しいサインカードの名前を書き、付属の応募券を貼って下記のあて先まで送ってね!!

あて先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンタープレイン アルカディア編集部
WCCFサインプレゼント係
締切は2003年11月29日（土）の消印有効

月刊アルカディア 12月号 応募券

WCCF事典 「セリエAレジェンド」で登場したデサイーは、代表やプレミアリーグのチェルシーではセンターバック、ミランではアルベルティーニ（前作カードのみ存在）とダブルボランチを組んで大活躍した選手。どちらのポジションでも活躍が期待できるが、90年代ミラン黄金期のダブルボランチを再現したいというプレイヤーは多いことだろう。デサイーを引ければ、の話なのだが……。

IT（2002イタリアン ワールドカップチーム）&IS（インターナショナル スーパースターズ）のカードがすべて明らかに！



IT08 ザネッティ　IT07 ドニ　IT06 パヌッチ　IT05 ネスタ　IT04 マルディーニ　IT03 F・カンナヴァロ　IT02 ブッフォン　IT01 トルド



IT16 モンテッラ　IT15 F・インザーギ　IT14 デル・ピエロ　IT13 ヴィエリ　IT12 トッティ　IT11 トンマージ　IT10 ザンブロッタ　IT09 ディ・ビアッジョ



IS08 グァルディオラ　IS07 カフー　IS06 サムエル　IS05 スタム　IS04 モンテーロ　IS03 J・サネッティ　IS02 コルドバ　IS01 フレイ



IS16 アドリアーノ　IS15 リヴァウド　IS14 C・ロペス　IS13 シュンスケ・ナカムラ　IS12 ヒデトシ・ナカタ　IS11 セードルフ　IS10 ネドヴェド　IS09 ルイ・コスタ

財政危機と特別ボーナスの詳細

各イベント発生時にもたらされる「モチベーションの増減」は、カードのカテゴリーによって影響度が異なる。財政危機では、レジェンド選手だと絶好調から絶不調まで落ちてしまうのだ。

財政危機

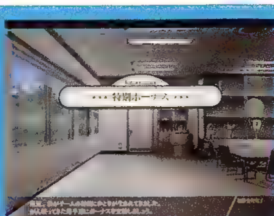
モチベーションのダウン幅

セリエAレジェンド……4段階ダウン
そのほかのレアカード……3段階ダウン
スペシャルカード……2段階ダウン
レギュラーカード……ダウン無し
※財政危機発生後、3試合以内に休養すると
さらにモチベーションがダウンする。

特別ボーナス

モチベーションのアップ幅

セリエAレジェンド……アップ無し
そのほかのレアカード……1段階アップ
スペシャルカード……2段階アップ
レギュラーカード……4段階アップ



[illegible]



[illegible]

『WCCF 2002-2003』からの新要素追加情報！

●特別ボーナス

[illegible]

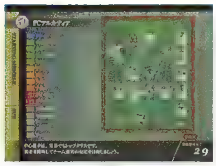
●レア監督レベル

[illegible]

WCCF事典 レアカードのうち、IT08のクリスティアーノ・ザネッティは、レギュラー・スペシャルには居ないという貴重な選手（前作の「WCCF 2001-2002」ではローマに入っていて、守備能力が高く"使える白"と評判だった）。また、IS15のリヴァウドは、スペシャルより能力値が8もアップしている。リヴァウドファンならぜひとも手に入れたい1枚になっているのだ。

黄金連携を目覚めさせよう！

「相性の良さ」とは？



連携最高の段階「黄金線」。早ければ10試合強で出来るのだ。

本作では選手ごとに連携のつながりやすさ、つまり「相性」の良し悪しが設定されている。連携線として視覚化されるので、その度合いは一目りょう然。同じ国籍の選手や同クラブのほか、かつて同じクラブに在籍した選手でも相性が良い場合が多い。早ければ、最初の練習で細い白線がつながることもある。



「黄金線」連携を実現したいなら、コミュニケーションは必須だ。

「コミュニケーション」による向上

フレンドリーマッチに勝利することが連携強化に最も効果が大きいが、コミュニケーションの「選手2人に話しかける」も積極的に選びたい。ここで**選択に失敗しても連携が悪化することは無い**ので、しっかり連携強化を図ろう。なお、連携を強化するのにも、監督レベルは高い方が有利になっている。

ANALISI di Questo Mese

今月のWCCF分析

"combinazione"

相性が特に良い選手はこの組み合わせだ!!




デル・ピエロ ― ジダン
(JUV) (LEGEND)

96-2001シーズンにわたってユベントスに在籍した"新たな将軍"ジダンと若きエースのコンビ。ここにF・インザーギも加わったアタッカー陣は、数々のゴールとスペクタクルを生み出した。ジダンはトップ下で得点とアシスト、デル・ピエロは2トップ左のデル・ピエロ・ゾーンからゴールを狙いたい。




ゾラ ― アスプリージャ
(LEGEND) (LEGEND)

イタリアを代表するファンタジスタの一人・ゾラは93-97シーズンにパルマで活躍。快足FWアスプリージャと在籍時期が重なる93-96シーズンには、観衆を魅了する素晴らしい攻撃を披露した。その後、ゾラはチェルシー（イングランド）へ移籍、今季からセリエBのカリアリでプレイしている。




R・バッジョ ― ヴィエリ
(BRE) (INT)

"ファンタジスタ"ロビーとセリエAきっての屈強なフィジカルを誇るヴィエリは、'98年フランスW杯で実現した2トップだ。5-3-2でカテナチオ復活を目指した当時のチームにあって、攻撃は彼ら二人に大きく依存。実際にロビーがチャンスメイクし、ヴィエリが決めるという場面も見られた。




ビアホフ ― ジャンニケッダ
(CHI) (前作・LAZ)

本作で新たに加わったセンターフォワード・ビアホフと、前作のラツィオMF・ジャンニケッダという渋い組み合わせ。二人はウディネーゼで活躍した。方や「利き足は頭」と言われれるほどヘディングが強く、97-98シーズンの得点王。方や中盤で堅実な守備が光る。どちらもレギュラーカードである。




F・インザーギ ― モルフェオ
(MIL) (INT)

F・インザーギは96-97シーズン、アタランタ在籍時にゴールへのあくなき執念と持ち前のスピードで24ゴールを挙げ、得点王に輝く（翌シーズンユーベへ移籍）。それを絶妙なアシストで支えたのがモルフェオである。彼らホットラインの活躍は、アタランタをセリエA残留に導いた。




F・カンナヴァロ ― テュラム
(INT) (JUV)

カンナヴァロは95-2002、テュラムは96-2001シーズンにパルマ在籍。センターバックとして堅守を支えていた。当時のパルマの守備陣は鉄壁そのもので、1-0の勝利が非常に多かった。つまり、1点取れれば勝てるほどの守備能力を誇っていたわけである。パワーとスピードも兼備した、頼れるコンビだ。




アルメイダ ― シメオネ
(INT) (LAZ)

アルゼンチン代表同士ということもあるが、どちらもラツィオの中盤を支えた実績がある。両者とも運動量が豊富で、中盤でしつこく相手を追いかけてボールを奪うような、泥臭いプレイを辞さない。シメオネはゴール前に顔を出し、しばしば貴重なゴールをゲットする一面も持ち合わせている。




セードルフ ― パヌッチ
(MIL) (ROM)

ここからはイタリアを離れてスペインへ飛んでみよう。彼らは96-97シーズン、現ローマ監督のファビオ・カペッロ指揮するレアル・マドリードに在籍。セードルフは攻撃の司令塔として、パヌッチは右サイドバックとして優勝に貢献した。なおレアルには、同時期にミヤトヴィッチ、レドンドも在籍している。




ネドヴェド ― S・コンセイソン
(JUV) (INT)

ネドヴェドは96-2001シーズン、S・コンセイソンは98-2000シーズンにラツィオへ在籍。ネドヴェドは左サイドを主戦場にピッチ全体を駆けめぐり、強烈なミドルシュートでゴールを陥れた。コンセイソンは右サイドに君臨し、クロスボールの配球と中に切れ込んでのゴールでチームを支えた。




リヴァウド ― グァルディオラ
(MIL) (ROM)

セリエAではまだまだ本領発揮とはいかない両選手だが、最も輝いていたのがバルセロナ時代だ。リバウドは96-2001、グァルディオラは90-2001シーズンに在籍。チャンスメイクも得点もできるリヴァウドと、中盤の底から正確なパスを供給するペップ、一度は試してみたい魅力的な組み合わせだ。

WCCF事典 上記の相性調査は監督レベルE、フレンドリーマッチ中心、練習は紅白戦のみを行なったもの。相性の良い選手は、1試合目で既に細い連携線がつながるものもある（試合展開やポジションに左右されるので、絶対ではない）。7試合目ぐらいで一気にたくさんの線がつながるので、その辺りを目安に。連携の黄金線は早ければ10試合程度でつながるが、20試合程度は見越しておこう。

『WCCF』日本一決定戦再び！　決戦の日は2004年1月11日、舞台はセガ本社!!

- U-5（スペシャル・レアカードの使用が5枚以下）のチームのみ参加可能。
- ロケテスト時の選手カードは使用禁止。
- WCCF 2001-2002、2002-2003、どちらのバージョンの選手カードも使用可能。
- 大会へのエントリー費は一人1,500円。
- 参加者には参加賞として、もれなく大会オリジナルデッキケースが手渡される。
- 予選大会のエントリー定員は各店舗32名。
- 予選大会へのエントリーは、実施店舗で直接申し込む（受付開始日は店舗によって異なる）。
- 本大会に関する問い合わせは、下記連絡先まで。

セガAMイベント事務局　E-mail：sega.am-event@sega.co.jp

Japan Championship THE 2nd
WCCF CUP WINNER'S CUP

全国決勝大会：2004年1月11日（日）

第2回となる『WCCF』全国大会の詳細な情報を入手したので、ここでお伝えしよう。予選開始は11月からで、予選開催店舗と日程は以下の通り。みんな参加しようぜ!!

予選大会日時	エントリー開始	店名（エリア大会進出人数）	住所	電話番号
11月16日（日）16:00	11月9日	セガワールド金堀（2）	北海道函館市金堀町1-14	0138-31-9438
11月16日（日）16:00	11月9日	セガワールド北見（2）	北海道北見市三輪446番地1	0157-36-8333
11月21日（金）20:00	11月14日	クラブセガ札幌（1）	北海道札幌市中央区南5条西 4-7 南興ビル	011-512-1868
11月22日（土）16:00	11月15日	セガワールド新道（1）	北海道札幌市東区伏古10条5-2-7	011-785-2081
11月23日（日）15:00	11月16日	クラブセガススキノ（1）	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1	011-532-9055
11月28日（金）20:00	未定	クラブセガ札幌（1）	北海道札幌市中央区南5条西 4-7 南興ビル	011-512-1868
11月29日（土）16:00	未定	セガワールド新道（1）	北海道札幌市東区伏古10条5-2-7	011-785-2081
11月30日（日）20:00	未定	クラブセガススキノ（1）	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1	011-532-9055
12月6日（土）19:00	11月29日	セガワールド旭川（1）	北海道旭川市永山七条4-97-1	0166-47-6755
12月7日（日）15:00	11月30日	セガワールド昭和（2）	北海道函館市昭和3-31-26	0138-47-8350
12月7日（日）19:00	未定	セガワールド旭川（1）	北海道旭川市永山七条4-97-1	0166-47-6755
11月16日（日）19:00	11月9日	仙台メトロポリス（1）	宮城県仙台市宮城野区福室字田中前1-71	022-387-5532
11月22日（土）15:00	11月15日	セガワールド泉バイパス（1）	宮城県仙台市泉区天神沢1-3-10	022-776-0225
11月24日（祝）14:00	11月17日	ハイテクセガ秋田（1）	秋田県秋田市東通7-4-5	018-837-5041
11月30日（日）12:00	11月23日	オリエントパークセガワールド（2）	福島県郡山市安積町荒井字大久保35-1	024-946-8222
11月30日（日）14:00	11月23日	クラブセガ仙台（2）	宮城県仙台市青葉区一番町4-3-27	022-711-3063
12月6日（土）15:00	未定	セガワールド泉バイパス（1）	宮城県仙台市泉区天神沢1-3-10	022-776-0225
12月7日（日）14:00	11月30日	セガアリーナ富谷（1）	宮城県黒川郡富谷町富谷字大清水上33街区1画地	022-358-8843
12月13日（土）15:00	12月6日	セガワールド白河（2）	福島県白河市新高山2 メガステージ内	0248-24-4800
12月13日（土）16:30	12月6日	セガワールド八戸R45（1）	青森県八戸市城下4-25-14	0178-43-7817
12月14日（日）14:00	12月7日	青森メトロポリス（1）	青森県青森市石江三好25-4	017-783-3311
12月14日（日）14:00	12月7日	セガワールドパレン（2）	福島県いわき市小名浜林城字塚前18-1	0246-58-8500
12月14日（日）15:00	12月7日	クラブセガ盛岡（1）	岩手県盛岡市大通1-9-12	019-653-8099
11月16日（日）10:30	11月9日	クラブセガ柏（1）	千葉県柏市柏2-3-1	0471-64-0866
11月16日（日）14:00	11月9日	クラブセガ所沢（1）	埼玉県所沢市日吉町8-1	042-926-9009
11月16日（日）15:00	11月9日	セガワールドグリーンシティ（1）	埼玉県川口市安行領根岸外谷田3180-1	048-284-7255
11月16日（日）16:00	11月9日	セガワールド下館（1）	茨城県下館市大字戸字山ヶ島1018-34	0296-28-7579
11月16日（日）16:00	11月9日	ハイテクセガ千葉（2）	千葉県千葉市中央区富士見2-4-1	043-221-7845
11月22日（土）14:00	11月15日	セガワールド宇都宮（2）	栃木県宇都宮市東宿郷5-1-7	0286-33-6082
11月22日（土）20:00	11月15日	セガワールド日立（1）	茨城県日立市田尻町3-26-1	0294-42-1213
11月23日（日）15:00	11月16日	セガワールド今市（1）	栃木県今市市芹沼1448-1	0288-22-6445
11月24日（祝）14:00	11月17日	セガワールド籠原（2）	埼玉県熊谷市美土里町1-169	048-533-5242
11月24日（祝）14:00	11月17日	セガワールド入間（1）	埼玉県入間市東藤沢2-18	0429-65-1813
11月29日（土）18:30	11月22日	セガワールド太田（2）	群馬県太田市西矢島町575	0276-49-1693
11月30日（日）10:30	未定	クラブセガ柏（1）	千葉県柏市柏2-3-1	0471-64-0866
12月6日（土）10:30	11月29日	クラブセガ幕張（1）	千葉県千葉市美浜区ひび野1-8 メッセアミューズメント・モール1階CS幕張内	043-273-5261
12月6日（土）20:00	未定	セガワールド日立（1）	茨城県日立市田尻町3-26-1	0294-42-1213
12月7日（日）14:00	11月30日	オーツーパークセガワールド（2）	千葉県千葉市稲毛区園生町380-1	043-254-5469
12月7日（日）14:00	11月30日	セガワールド我孫子（1）	千葉県我孫子市紫崎字天王台47-1	0471-83-6080
12月7日（日）14:00	未定	クラブセガ所沢（1）	埼玉県所沢市日吉町8-1	042-926-9009
12月7日（日）15:00	11月30日	セガワールド川口（2）	埼玉県川口市東領家2-2-10	048-226-1191
12月13日（土）14:00	12月6日	セガワールド和光（2）	埼玉県和光市丸山台1-4-5	048-465-7161
12月13日（土）15:00	12月6日	セガワールド新発田（1）	新潟県新発田市新栄町 2-4-6	0254-27-1082
12月14日（日）10:30	未定	クラブセガ幕張（1）	千葉県千葉市美浜区ひび野1-8 メッセアミューズメント・モール1階CS幕張内	043-273-5261
12月14日（日）14:00	未定	セガワールド入間（1）	埼玉県入間市東藤沢2-18	0429-65-1813
12月14日（日）14:00	12月7日	セガワールド狭山（2）	埼玉県狭山市北入曽字御狩場689-1	0429-56-6490
12月14日（日）15:00	未定	セガワールド新発田（1）	新潟県新発田市新栄町2-4-6	0254-27-1082
11月15日（土）18:00	11月8日	渋谷ギーゴ（1）	東京都渋谷区道玄坂2-6-16 I'm ONビル9F	03-5458-2201
11月15日（土）19:00	11月8日	セガワールド大森（1）	東京都大田区山王2-1-5	03-5709-0669
11月16日（日）16:00	11月9日	クラブセガ秋葉原（1）	東京都千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123
11月16日（日）19:00	11月9日	セガワールド鹿浜（1）	東京都足立区鹿浜1-14-20	03-3898-2704
11月16日（日）19:00	11月9日	セガワールド青井（1）	東京都足立区一ツ家3-8-20	03-3858-2666
11月16日（日）19:00	11月9日	ハイテクランドセガ渋谷（1）	東京都渋谷区渋谷1-14-14	03-3409-4737
11月22日（土）12:00	11月15日	クラブセガ渋谷（1）	東京都渋谷区宇田川町28-6	03-3780-2667
11月22日（土）16:00	11月15日	セガワールド東大和（1）	東京都東大和市桜ヶ丘1-1330-19 ビッグボックス東大和1F	042-563-8901
11月22日（土）18:00	11月15日	セガワールドアルカス（1）	東京都府中市宮西町2-5-1 さくら三番館	042-365-2591
11月22日（土）19:00	11月15日	セガワールド光が丘（1）	東京都練馬区高松5丁目12-3	03-5393-3010
11月22日（土）19:00	11月15日	セガワールド青梅（1）	東京都青梅市千ヶ瀬4-326-1	0428-21-1901
11月23日（日）13:00	11月16日	新宿スポーツランド西口（1）	東京都新宿区西新宿1-12-5	03-3344-0748
11月23日（日）16:00	11月16日	池袋ギーゴ（1）	東京都豊島区東池袋1-21-1	03-3981-6906
11月24日（祝）15:00	11月16日	秋葉原ギーゴ（1）	東京都千代田区外神田1-15-1	03-3252-7528
11月24日（祝）19:00	11月16日	セガワールド船堀（1）	東京都江戸川区船堀1-6-10	03-5676-2522
11月24日（祝）19:00	11月16日	クラブセガ綱島（1）	神奈川県横浜市港北区綱島西2-6-29	045-547-1199
11月29日（土）11:00	11月22日	新宿スポーツランド中央口（1）	東京都新宿区新宿3-26-2	03-3352-1637
11月29日（土）16:00	11月22日	セガワールド西鶴間（1）	神奈川県大和市西鶴間1-17-6	046-276-7766
11月29日（土）16:00	11月22日	セガワールド大井（1）	東京都品川区東大井5-26-24	03-3471-8181
11月29日（土）16:00	11月22日	ツインスタージオスセガ（1）	東京都新宿区神楽坂2-11	03-3260-7253
11月29日（土）19:00	11月22日	セガワールド厚木田村町（1）	神奈川県厚木市田村町6-19	046-295-9219
11月30日（日）18:00	11月23日	渋谷ギーゴ（1）	東京都渋谷区道玄坂2-6-16 I'm ONビル9F	03-5458-2201
12月6日（土）15:00	11月29日	セガワールド府中（1）	東京都府中市西原町1-6-2 クレッセ府中1・2F	042-335-5468
12月6日（土）16:00	11月29日	池袋ギーゴ（1）	東京都豊島区東池袋1-21-1	03-3981-6906
12月6日（土）19:00	11月29日	セガワールドパルテノス（1）	東京都多摩市落合1-1040 丘の上パティオ	042-389-0551
12月6日（土）19:00	11月29日	ハイテクランドセガBREEZE（1）	神奈川県横浜市西区南幸2-13-9 第4宮本ビル	045-313-6435
12月7日（日）19:00	11月30日	西郷会館（1）	東京都台東区上野　4-10-17	03-3833-0192
12月7日（日）19:00	11月30日	セガアリーナ八王子（1）	東京都八王子市左入町791-6	0426-91-9870
12月7日（日）19:00	11月30日	クラブセガ立川（1）	東京都立川市柴崎町3-2-1サザンビル1F	042-521-3050
12月13日（土）15:00	12月6日	上野バセラ（1）	東京都台東区上野2-14-30	03-3832-8002
12月13日（土）18:00	12月6日	セガワールドアルカス（1）	東京都府中市宮西町2-5-1 さくら三番館	042-365-2591
12月13日（土）19:00	12月6日	クラブセガ綱島（1）	神奈川県横浜市港北区綱島西2-6-29	045-547-1199
11月15日（土）20:00	11月8日	セガワールド高山（1）	岐阜県高山市上岡本町7丁目7	0577-35-5077
11月21日（金）18:00	11月15日	セガワールドエデン（1）	長野県塩尻市大字広丘野村1526-1	0263-52-8791
11月23日（日）14:00	11月15日	セガワールド富山中央（1）	富山県富山市荒川2-85-1	076-442-2261
11月29日（土）18:00	11月22日	セガワールド上田（1）	長野県上田市大字上田1847-1	0268-27-5777
11月30日（日）17:00	11月22日	セガアリーナ（1）	福井県福井市丸山町1丁目410	0776-52-0806
12月7日（日）14:00	11月29日	セガワールド富山中央（1）	富山県富山市荒川2-85-1	076-442-2261
12月12日（金）18:00	12月6日	セガワールドエデン（1）	長野県塩尻市大字広丘野村1526-1	0263-52-8791
12月13日（土）18:00	12月6日	セガアリーナ（1）	福井県福井市丸山町1丁目410	0776-52-0806
11月15日（土）19:00	11月8日	アミューズメントプラザワイド（1）	愛知県東海市名和町二番割上 16-2	052-601-2999
11月15日（土）19:00	11月8日	セガアリーナ豊橋（1）	愛知県豊橋市藤沢町140-1	0532-29-8511
11月15日（土）22:00	11月8日	セガワールド春日井（1）	愛知県春日井市岩野町字菅廻間4180番	0568-89-3081
11月16日（日）13.00	11月8日	セガワールド・サントムーン（1）	静岡県駿東郡清水町玉川61-2	0559-72-5430
11月16日（日）15:00	11月8日	クラブセガ金山（1）	愛知県名古屋市熱田区金山町 1-19-2	052-323-0121
11月16日（日）16:00	11月8日	セガワールド飯村（1）	愛知県豊橋市飯村町字西山25-121	0532-66-1001
11月16日（日）19:00	11月8日	メトロポリス安城（1）	愛知県安城市浜富町6-8	0566-74-8238
11月22日（土）15:00	11月15日	セガワールド藤枝駅南（1）	静岡県藤枝市田沼1-17-31	054-636-4416
11月22日（土）19:00	11月15日	セガワールド四日市ガルボ（1）	三重県四日市市泊小柳町4番5号 パワーシティ四日市F棟	0593-47-5631
11月22日（土）20:00	11月15日	セガワールド岡崎（1）	愛知県岡崎市上地3丁目50-4	0564-58-8986
11月22日（土）未定	11月15日	ジョイスクエアインハママツ（1）	静岡県浜松市下石田町1861-1	053-422-2086
11月23日（日）16:00	11月15日	セガワールドジョイファクトリー（1）	三重県津市雲出本郷町字松縄 1732-1	059-235-0770
11月24日（祝）19:00	11月15日	セガワールドスキップタウン（1）	三重県鈴鹿市西條町字馬渡381番地2	0593-84-0300
11月28日（金）20:00	11月22日	アミューズメントキャット中川（1）	愛知県名古屋市中川区富田町大字江松字三ヶ月2278-3	052-303-9701
12月6日（日）15:00	11月29日	セガワールド一宮（1）	愛知県一宮市音羽通り3丁目11-30	0586-23-5125
12月6日（土）17:00	11月29日	クラブセガ金山（1）	愛知県名古屋市熱田区金山町 1-19-2	052-323-0121
12月7日（日）14:00	11月29日	セガワールド扶桑（1）	愛知県丹羽郡扶桑町大字高雄字下野7番地	0587-93-6806
12月7日（日）15:00	11月29日	メルクス東名（1）	愛知県瀬戸市西原町2丁目114	0561-85-6211
12月7日（日）19:00	11月29日	アミューズメントキャット半田（1）	愛知県半田市旭町3-11	0569-24-5226
12月7日（日）20:00	11月29日	セガワールドスキップタウン（1）	三重県鈴鹿市西條町字馬渡381番地2	0593-84-0300
12月13日（土）19:00	12月6日	セガアリーナ豊橋（1）	愛知県豊橋市藤沢町140-1	0532-29-8511
12月14日（日）14:00	12月6日	セガワールド春日井（1）	愛知県春日井市岩野町字菅廻間4180番	0568-89-3081
12月14日（日）16:00	12月6日	アミューズメントキャット小牧（1）	愛知県小牧市間々片山181-1タイムトラベル館	0568-71-0005
12月14日（日）15:00	12月6日	セガ・チャーリーワン（1）	静岡県静岡市中吉田15-8	054-265-0219
11月15日（土）14:00	11月8日	セガワールドながさわ（1）	兵庫県明石市魚住町清水2464-1 長沢ドライブイン内	078-941-6642
11月15日（土）19:00	11月8日	ハイテクランドセガ西中島（1）	大阪府大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1・2F	06-6309-5125
11月16日（日）14:00	11月9日	セガワールドアポロ（1）	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル3F	06-6647-0716
11月16日（日）14:00	11月9日	セガワールド布施（1）	大阪府東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内	06-6783-6999
11月16日（日）15:00	11月9日	セガワールド六地蔵（1）	京都府京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都ショッピングセンタービルAM棟2F	075-603-3220
11月22日（土）11:00	11月15日	セガワールド門真（1）	大阪府門真市大字稗島295	072-881-2003
11月22日（土）20:00	11月15日	セガアリーナ浜大津（1）	滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アーカス内	077-523-7015
11月23日（日）13:00	11月16日	クラブセガ紫光（1）	大阪府大阪市北区堂山町9-28	06-6365-5955
11月23日（日）14:00	11月16日	セガワールド岩出（1）	和歌山県那賀郡岩出町大字備前字橋本50番地	0736-63-2405
11月23日（日）15:00	11月16日	ハイテクランドセガアピオン（1）	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F・2F	06-6645-7692
11月24日（祝）16:00	11月17日	セガワールド和泉（1）	大阪府和泉市肥子町2−4−41	0725-46-3911
11月29日（土）15:00	11月22日	セガワールド今福（1）	大阪府大阪市城東区今福東1-9-34	06-6931-1875
11月29日（土）16:00	11月22日	セガアリーナパドゥ（1）	大阪府大阪市西区千代崎3丁目北2-3	06-6583-5100
11月30日（日）14:00	11月23日	セガワールドアポロ（1）	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル3F	06-6647-0716
11月30日（日）15:00	11月23日	心斎橋ギーゴ（1）	大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	06-6213-8024
11月30日（日）19:00	11月23日	セガワールド新三国（1）	大阪府豊中市神州町1-10	06-6332-9521
12月5日（金）19:00	11月28日	セガワールド福田（1）	大阪府堺市福田1056-1	0722-36-9378
12月6日（土）16:00	11月29日	セガワールドりんくう（1）	大阪府泉佐野市りんくう往来南3-1	0724-63-8590
12月6日（土）17:00	11月29日	セガワールド甲西（1）	滋賀県甲賀郡甲西町大字夏見字二ツ橋356-1	0748-72-5822
12月7日（日）14:00	11月30日	セガワールド布施（1）	大阪府東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内	06-6783-6999
12月7日（日）15:00	11月30日	セガワールド六地蔵（1）	京都府京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都ショッピングセンタービルAM棟2F	075-603-3220
12月7日（日）15:00	11月30日	セガワールド枚方（1）	大阪府枚方市須山町83-1 サンシャインプラザ枚方内	072-898-9019
12月7日（日）15:00	11月30日	セガワールド松原（1）	大阪府堺市八下町3丁-10	072-255-3701
12月7日（日）16:00	11月30日	セガワールド草津（1）	滋賀県草津市西渋川1-23-15 A-SQUARE SARA内	077-561-6577
12月12日（金）18:00	12月5日	セガワールド橿原（1）	奈良県橿原市醍醐町268-3	0744-29-8140
12月13日（土）13:00	12月6日	アミューズメントデプト（1）	奈良県奈良市角振新屋町1-1	0742-26-7789
12月13日（土）19:00	12月6日	ハイテクランドセガ西中島（1）	大阪府大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1・2F	06-6309-5125
12月14日（日）13:00	12月7日	クラブセガ紫光（1）	大阪府大阪市北区堂山町9-28	06-6365-5955
12月14日（日）14:00	12月7日	セガワールドながさわ（1）	兵庫県明石市魚住町清水2464-1 長沢ドライブイン内	078-941-6642
12月14日（日）15:00	12月7日	ハイテクランドセガアピオン（1）	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F・2F	06-6645-7692
12月14日（日）15:00	12月7日	セガアリーナ浜大津（1）	滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アーカス内	077-523-7015
12月14日（日）16:00	12月7日	セガワールド和泉（1）	大阪府和泉市肥子町2−4−41	0725-46-3911
11月16日（日）13:00	11月9日	セガワールド福山南蔵王（1）	広島県福山市南蔵王町6-1-1	0849-45-5205
11月16日（日）15:00	11月9日	セガワールド南国（1）	高知県南国市大そね甲2520-2	088-864-2921
11月16日（日）16:00	11月9日	ハイテクセガパドック（1）	広島県広島市南区松原町5-15	082-262-3335
11月16日（日）18:00	11月9日	アミューズメントプレイス・ギミックセガ（1）	岡山県岡山市藤崎559-12	086-274-3801
11月22日（土）15:00	11月15日	広島ギーゴ（1）	広島県広島市中区本通3-5せらかく本通ビル	082-541-6345
11月24日（祝）14:00	11月17日	セガワールド枝松（1）	愛媛県松山市枝松5-7-32	089-935-5414
11月24日（祝）17:00	11月17日	セガワールド倉敷（1）	岡山県倉敷市西中新田字八反割535-2	086-434-9300
11月30日（日）15:00	11月23日	セガワールド宇品（1）	広島県広島市南区宇品西3-4	082-256-0027
12月6日（土）15:00	11月29日	セガワールドMEGA（1）	広島県広島市安佐南区中筋4-11-7	082-870-5432
12月7日（日）15:00	11月30日	セガワールド大町（1）	広島県広島市安佐南区大町東3−27−4	082-876-4455
12月7日（日）15:00	11月30日	クラブセガ松山（1）	愛媛県松山市大街道1丁目4-12	089-931-5379
12月7日（日）15:00	11月30日	セガワールド米子（1）	鳥取県米子市両三柳2778-2	0859-24-5868
12月12日（金）20:00	12月5日	セガワールド高松（1）	香川県高松市勅使町字山王535	087-866-9526
12月14日（日）13:00	12月7日	セガワールドメガ海田（1）	広島県安芸郡海田町南大正町3-35	082-824-5550
12月14日（日）14:00	12月7日	セガワールドスエヒロ（1）	徳島県徳島市南末広4-18	0886-54-1550
12月14日（日）14:00	12月7日	岡山ジョイポリス（1）	岡山県岡山市下石井2-10-1	086-232-8790
11月15日（土）15:00	11月8日	天神ギーゴ（2）	福岡県福岡市中央区天神2-7-6	092-724-5971
11月16日（日）14:00	11月9日	セガワールド時津（1）	長崎県西彼杵郡時津町野田郷829-1	095-881-2037
11月16日（日）14:00	11月9日	セガワールド与次郎ヶ浜（1）	鹿児島県鹿児島市与次郎1-10-28	099-251-4260
11月16日（日）16:00	11月9日	セガワールド高城（1）	大分県大分市牧1-161-8	0975-56-9072
11月16日（日）17:00	11月9日	ハイパーメッセ（1）	福岡県北九州市小倉南区北方4-6-12	093-963-7850
11月16日（日）19:00	11月9日	セガワールドゆめタウン長府（1）	山口県下関市ゆめタウン2-7	0832-48-5732
11月23日（日）15:00	11月16日	セガワールド板付（1）	福岡県福岡市博多区西月隈6-1-51	092-591-1120
11月24日（祝）14:00	11月17日	セガワールドタイガー（1）	宮崎県都城市栄町20-1タイガーワンダーランド1F	0986-21-0912
11月24日（祝）15:00	11月17日	セガワールドもみの木村（1）	長崎県諫早市小川町90-1	0957-24-6833
11月29日（土）15:00	11月22日	クラブセガ天文館（1）	鹿児島県鹿児島市千日町15-7	099-224-6851
11月29日（土）15:00	11月22日	クラブセガ北谷（1）	沖縄県中頭郡北谷町美浜9-8	098-936-6741
12月7日（日）14:00	11月30日	セガワールドパピヨンプラザ（1）	福岡県福岡市博多区千代1-2-17	092-641-6723
12月7日（日）15:00	11月30日	セガアリーナ中間（1）	福岡県中間市上蓮花寺3-11-1	093-246-1941
12月7日（日）18:00	11月30日	セガワールド有明プラザ（1）	熊本県荒尾市原万田700-1	0968-63-0294
12月14日（日）20:00	12月7日	スーパーコメット西新（1）	福岡県福岡市早良区西新4-7-1	092-844-3550

特別推薦1名：クイーン・レオーネSS（第1回「WCCF CUP WINNER'S CUP」優勝者）

大会ルール・予選日程などの詳細はこちら！　<ヒットメーカーWCCF公式HP> http://www.wccf.jp/　<「am.sega.jp」一般ページ> http://am.sega.jp/

協力：株式会社セガアミューズメント西日本支社
株式会社ヒットメーカー

WCCFトレーディングツアー

第11回 鹿児島編



ファミ通＆アルカディア両編集部の『WCCF』好きな面々が、全国各地の『WCCF』設置店舗でイベント来場者とカードをトレードするというこの企画。今回は鹿児島での模様をお届け！

西郷 隆盛もビックリのカードが続出！


中田のユニフォームを来た彼は、レジェンドカード7枚で、だれもがうらやむ「ジダン」をゲット！

今月のカード猛者





しばらくの間お休みをいただいていた「WCCFトレーディングツアー」も、10月から再スタート！　稼働して間も無い『WCCF 2002-2003』の選手カードを引っさげて、鹿児島県にある、セガワールド与次郎ヶ浜へ乗り込んできたぞ!!

今回のイベントの目玉は二つ。一つは、イベントを開催した10月11日の時点では希少価値が非常に高かった、デル・ピエロとネドヴェドの選手カード。それぞれスペシャルカードとレアカードの両方をトレードに出したところ、予想通りの大きな反響があった。そしてもう一つは、セリアAレジェンドの中で最も人気の高いカード……ジダン！　これには会場全体がどよめき、多くの来場者が「我こそは」とカードを提示。オークションのレートはどんどんと高騰していき、最終的にはレジェンドカード7枚とトレードが成立!!　レジェンドカード7枚って……鹿児島にもアブラ○ビッチ（某有名クラブの新オーナー）みたいな人が居ました（笑）。

以上のような感じで、大成功に終わった今回のイベント。会場に来てくれたみなさん、本当にお疲れさまでした！

今回のトレーディングメニュー

種別	選手名（カード番号／所属クラブ／ポジション）
レギュラーカード	シュンスケ・ナカムラ（235／レッジーナ／MF）
	ファブリツィオ・ミッコリ（207／ペルージャ／FW）
	ステファン・アッピア（040／ブレシア／MF）
	ニコラ・レグロッターリエ（053／キエーボ・ヴェローナ／DF）
スペシャルカード	アドリアーノ（189／パルマ／FW）
	マウロ・カモラネージ（119／ユベントス／MF）
	ヤープ・スタム（136／ラツィオ／DF）
	アレッサンドロ・デル・ピエロ（125／ユベントス／FW）
	パヴェル・ネドヴェド（122／ユベントス／MF）
レアカード	リヴァウド（IS15／ミラン／FW）
	ヒデトシ・ナカタ（IS12／パルマ／FW）
	パヴェル・ネドヴェド（IS10／ユベントス／MF）
	フィリッポ・インザーギ（IT15／ミラン／FW）
	フランチェスコ・トルド（IT01／インテル／GK）
	アレッサンドロ・デル・ピエロ（IT14／ユベントス／FW）
	ダヴィド・トレゼゲ（TS01／ユベントス／FW）＆ダリオ・ヒュブナー（TS02／ピアチェンツァ／FW）
	ダヴィド・トレゼゲ（MVP／ユベントス／FW）
	ティエリ・アンリ（SERIE A LEGEND／ユベントス／FW）
	ジネディーヌ・ジダン（SERIE A LEGEND／ユベントス／MF）
ロケテスト版	アンドリー・シェフチェンコ（PE11／ミラン／FW）

CLUB SEGA ススキノ アクセスMAP



CLUB SEGA ススキノ
住所：北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1
TEL：011-532-9055
アクセス：地下鉄南北線ススキノ駅より徒歩2分

秋葉原GIGO アクセスMAP



秋葉原GIGO
住所：東京都千代田区外神田1-15-1
TEL：03-3252-7528
アクセス：JR秋葉原駅電気街口より徒歩1分

次回の開催店舗はここだ!!

[illegible]

開催場所：秋葉原GIGO、CLUB SEGA ススキノ
開催日時：秋葉原GIGO→11月8日（土）PM2：00～
CLUB SEGA ススキノ→11月9日（日）PM2：00～
内　　容：オークション形式のトレーディング会
参 加 費：無料
参加資格：WCCF選手カードをお持ちの方

WCCF事典　**鹿児島編の感想とか**：久しぶりのイベントで、ちゃんとお客さんが来てくれるかどうか心配でしたが、会場に着くと100名近い人たちが来てくれていてホッと一安心。イベントの開始が15時で、帰りの飛行機が19時（会場から空港まで1時間）という殺人的なスケジュールでしたが、個人トレードもしっかりこなせたので、主催者側としては納得のいく内容でした。



限定エクストラカード付き!!

アルカディアムックを購入すると、もれなく限定エクストラカードが付いてくるぞ！　『アヴァロンの鍵』で使用できる上、限定カードとして非常にコレクション性も高い!!

※月刊アルカディア11月号の特別付録エクストラカード【アルビノ】とは別のエクストラカードが付いています。

初心者から中級者までを徹底フォロー!!

キャラクター紹介からマップ解説、そしてゲームの基本ルールを掲載！　また、中級者向けにデッキ強化を目的とした指針を提言!!　本書さえあれば、幅広い知識が得られるのだ!!

初公開！カード＆アイテムリスト!!

コモンからスーパーレア、そしてエクストラカードを含むカード情報や装備アイテムの入手方法なども大公開!!　ほかにも、学位と証、そして魔導レベルなどについても解説しているぞ!!

絶賛発売中!!

定価 1,480円(＋税)

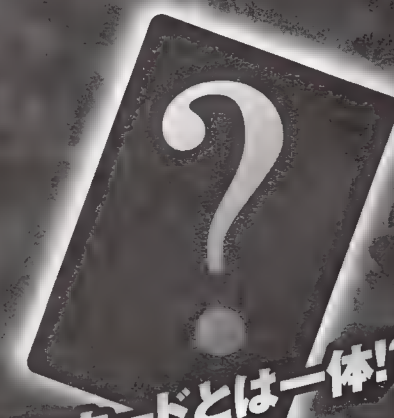
“鍵”はアルカディアが握る!

enterbain mook ARCADIA EXTRA Vol.13

アヴァロンの鍵

魔導アカデミー入門書 & カードコンプリートガイド

THE KEY OF AVALON MAGIC ACADEMY GUIDEBOOK & CARD COMPLETE MANUAL



付録のカードとは一体!?

©Hitmaker / SEGA 2003

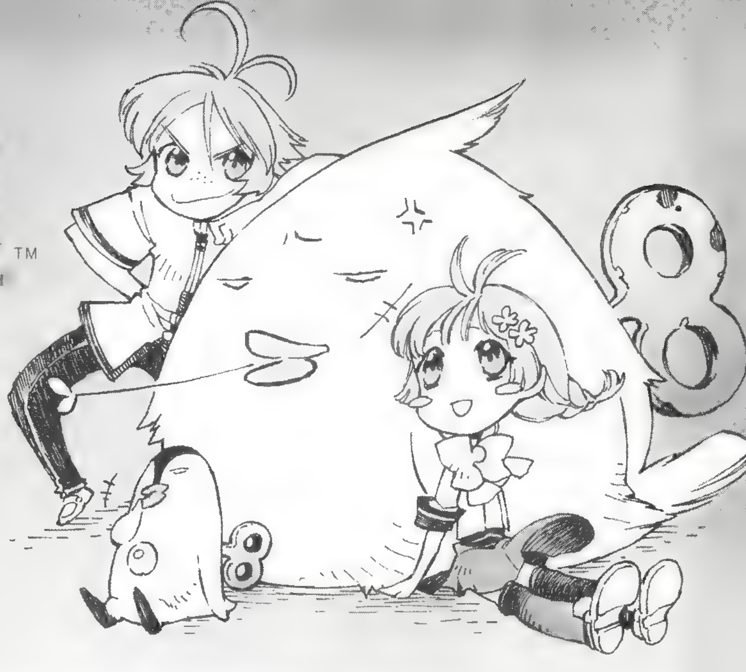
※表紙は制作途中のものです。実際の商品と一部異なる可能性があること、ご了承ください。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル　営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：電話(03)3499-9300　http://www.ascii-store.com/
ARCADIAMAGAZINE.com　http://www.arcadiamagazine.com/

株式会社 エンターブレイン
enterbrain

アヴァロンの鍵

THE KEY OF AVALON



アヴァロンのなんちゃら

画：堤 利一郎

ついに発売された、『アヴァロンの鍵』ムック！　初心者から中級者の人たちは、ぜひともこのムックを参考にして楽しんでもらいたい！　特別付録にエクストラカードも付いてさらにお得!!　『アヴァロンの鍵』ファンなら、絶対にソンしない内容になっているので、まだ買っていない人は、即刻本屋さんへGO!

また、ネットで通信販売も行なっているので、こちらで注文しても買えるよ。
http://www.arcadiamagazine.com





ケンジくん
三度の飯よりゲームが好きな高校生。レアの引きは強いが、オクトパ9枚、天変地異12枚はかんべんしてほしい今日このごろ。

アヴァロンの鍵
THE KEY OF AVALON

アヴァロンの鍵
■メーカー：ヒットメーカー／セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
■発売日：稼働中（2003年7月下旬発売）
■使用基板：TRIFORCE

『アヴァロンの鍵』ムック
好評発売中!!



全104種類あるゲームカードの詳しい解説から、登場キャラ&アイテムデータまでを完全網羅！ コンセプトデッキのベースとなるレシピもタイプ別に解説。今すぐ、書店へ走れ!!

定価1,480円＋税
特別付録：エクストラカード【漆黒の美貌】1枚付き

カードゲームフェスタ2003 AUTUMN
11月30日(日) 10時～17時開催
ヒットメーカーも出展!!
アルカディアも協力!!

国内におけるTCGの祭典『カードゲームフェスティバル』に、なんとヒットメーカーの出展が決定！ 詳しい内容は現在検討中とのことだが、『アヴァロンの鍵』のトレーディングイベントなども実施される。デッキ診断なども開催予定だ。関東近郊がホームグラウンドのアヴァリストは、会場まで足を運んでみてもらいたい。

会場までの地図

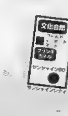


会場：池袋サンシャイン文化会館
ミプロ国際展示場（M-1ホール）
住所：〒170-8630
東京都豊島区東池袋3-1-4
主催：カードゲームフェスタ運営事務局
株式会社ホビージャパン内
電話：03-3354-1418
交通：池袋駅（JR山手線・東北く宇都宮線・高崎線、地下鉄丸の内線・有楽町線・西武池袋線・東武東上線）から徒歩8分
http://www.cardfesta.net/





ピヨズリ
ナゾの小鳥。アリ&大蛸、スカル&メルト、手札破壊などを経て、ようやく珍獣に落ち着く予定。



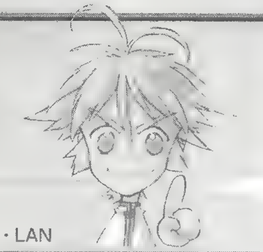
ひな子ちゃん
ケンジの幼なじみ。ようやっとコツがつかめてきたようです。

アイテムコンプリートを目指そう！

学位とアイテム

～ Degree & Items ～

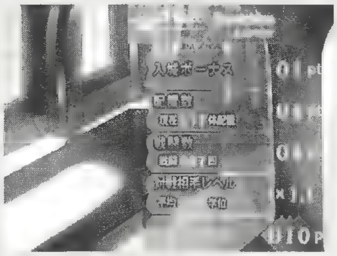
Text : C・LAN



証はそろそろ集まってきたかな？称号持ちになると証争奪戦もあってなかなかスリリングだよな。このページでは、昇級に必要な証の数やアイテム獲得条件をバッチリ解説しちゃおう！　これを読んで効率よくほこらを回っていこうぜ。

■学位と昇級クオリファイ

レベル	学位	昇級クオリファイ	必要証数
0	候補生	0	20
1	1学年	20	67
2	2学年	87	114
3	3学年	201	162
4	4学年	363	208
5	5学年	571	256
6	6学年	827	303
7	7学年	1130	350
8	魔法使い	1480	500
9	魔術師	1980	583
10	魔導師	2563	663
11	上級魔導師	3230	750
12	大魔導師	3980	833
13	賢者	4813	917
14	大賢者	5730	???
15	アヴァロン	?	



アヴァロンだと入城ボーナスは頑張っても10ちょい。集めるのが大変。

ほこら到達ボーナス

1＋(次学位のクオリファイー現学位のクオリファイ)×ほこら到達数÷{(60＋現学位レベル²)×(1＋コンティニュー回数)}＝A

入城ボーナス

{A＋(A×モンスター配置数÷4)＋(A×戦闘回数÷2)}×{1＋(対立プレイヤーの学位レベル累計)÷(現学位×10)}

必要な証数はどんどん増えていくが、その差がボーナス計算式の一要素にもなっているため、得られるボーナスも高くなっていく。アヴァロンになるとこの値が0に。

昇級と証ボーナス

ほこらや城に到達すると手に入る証は、昇級に必要となる経験値の意味を持っている。また、アイテムのいくつかは一定の学位まで達することが入手条件となっているため、なるべくなら1回の入城で多くの証を集めたいところだ。左にある証の計算式は少々複雑だが、簡単にいえばモンスター配置数と戦闘回数が多いほどよく、コンティニュー回数が少ないほどよい。また、対戦相手の学位が自分より極端に高ければ、一足飛びで2レベル昇級できることもある。

最終学位のアヴァロンはほこら到達ボーナス(A)が必ず1。これを元に算出される入城ボーナスも極端に低く、さらに低学位から証を奪えないため、集めるのが非常に大変だ。一応はここで目的達成といえるが、アイテムが完全に埋まり切っていないケースもあるのではないだろうか？　また、魔導レベルも5の倍数で停滞しやすい(詳細はP85)。キャラクターを変えて二人目以降のカードを作るのもいいが、1枚のカードを徹底的に鍛え上げてみるのもオススメだ。

降格の条件



降格の存在自体が初耳、という人も居るかもしれない。

魔法使い以上の学位は、あまりに証を奪われ過ぎると降格することをご存知だろうか？　現学位の昇級クオリファイの80％を下回ることが降格の条件。大量に奪われ過ぎたら、あえて降格するのも手か？

降格条件　現学位の昇級クオリファイの80%以下

証争奪戦について

奪える証の数

{1100－(次学位のクオリファイー現学位のクオリファイ)}×自分以外の称号持ちの学位レベル合計÷300

奪われる証の数

{1100－(次学位のクオリファイー現学位のクオリファイ)}×該当プレイヤーの学位レベル÷300

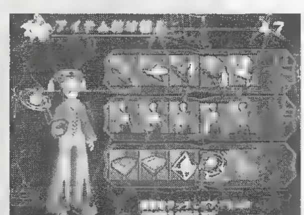
称号持ち(魔法使い以上の学位)が二人以上居ると証争奪戦が発生。一人がほこらに到達するたび、ほかの称号持ち全員から証を奪える。ときおり乱入するディアドラ校長、ダグダ理事長からも奪えるが、決して彼らに奪われることは無い。なお、アヴァロンは奪われるが奪えない。

コッペリア		[illegible]		イーノ		[illegible]		アリューシャ		[illegible]	
頭10：?	頭1：Ⓐ	髪10：Ⓚ	髪1：Ⓐ	服4：Ⓖ	頭1：Ⓐ	腰4：Ⓕ	腕1：Ⓐ	腰4：Ⓖ	羽1：Ⓐ	首4：Ⓜ	頭1：Ⓐ
頭11：Ⓘ	頭2：Ⓑ	髪11：?	髪2：Ⓑ	服5：?	頭2：Ⓓ	腰5：Ⓘ	腕2：Ⓒ	腰5：?	羽2：Ⓓ	首5：Ⓗ	頭2：Ⓓ
手1：Ⓐ	頭3：Ⓛ	手1：Ⓐ	髪3：Ⓛ	服6：?	頭3：Ⓛ	腰6：Ⓚ	腕3：Ⓙ	腰6：?	羽3：Ⓛ	首6：?	頭3：Ⓛ
手2：Ⓒ	頭4：Ⓓ	手2：C	髪4：Ⓓ	手1：Ⓐ	頭4：Ⓕ	手1：Ⓐ	腕4：Ⓖ	手1：Ⓐ	羽4：Ⓕ	手1：Ⓐ	頭4：Ⓕ
手3：Ⓔ	頭5：Ⓜ	手3：Ⓔ	髪5：Ⓙ	手2：Ⓑ	頭5：Ⓘ	手2：Ⓑ	腕5：?	手2：Ⓒ	羽5：?	手2：Ⓒ	頭5：Ⓘ
手4：Ⓚ	頭6：Ⓕ	手4：Ⓜ	髪6：Ⓕ	手3：Ⓔ	頭6：Ⓚ	手3：Ⓔ	腕6：?	手3：Ⓔ	羽6：Ⓚ	手3：Ⓙ	頭6：Ⓚ
手5：?	頭7：Ⓖ	手5：Ⓗ	髪7：Ⓖ	手4：Ⓜ	服1：Ⓐ	手4：Ⓜ	腰1：Ⓐ	手4：Ⓜ	腰1：Ⓐ	手4：Ⓖ	首1：Ⓐ
手6：?	頭8：Ⓙ	手6：Ⓘ	髪8：?	手5：Ⓗ	服2：Ⓒ	手5：Ⓗ	腰2：Ⓓ	手5：Ⓗ	腰2：Ⓑ	手5：?	首2：Ⓑ
――	頭9：Ⓗ	――	髪9：?	手6：?	服3：Ⓙ	手6：?	腰3：Ⓛ	手6：Ⓘ	腰3：Ⓙ	手6：?	首3：Ⓔ

取得条件：Ⓐ最初から所持、Ⓑ1学年昇級時、Ⓒ2学年昇級時、Ⓓ3学年昇級時、Ⓔ4学年昇級時、Ⓕ7学年昇級時、Ⓖ魔術師昇級時、Ⓗ上級魔導師昇格時、Ⓘ大魔導師昇級時、Ⓙ戦闘100勝達成後、Ⓚ戦闘700勝達成後にほこら到達、Ⓛ総ホルダーターン150達成後にほこら到達、Ⓜ賢者の城入城30回目

アイテム入手条件

決まった条件を満たすことで入手できる装備アイテムは、キャラクターごとに11～12種類ずつ用意されている。その多くは昇級を続けていれば自然に手に入るが、中にはほこら到達回数や戦闘勝利数が関係しているものもある。最後に残りやすいのはこのタイプのアイテムだ。ここで、入手条件が「?」になっているアイテムに関して少しだけヒントを。各キャラクターとも三つずつあるが、二つは普通にプレイしていれば、最高学位になるころには手に入っているはず。恐らく最後に残るであろう一つはⓂと同じ系統の条件だ。Ⓐ～Ⓜの中ではⓀの「戦闘700勝」が、達成までに時間がかかる。



アイテムが増えれば着せ替えの楽しみも増える。個性的な組み合わせを考えてみよう。

Avalon Dic.

アヴァロンの苦悩：アヴァロンになると証を集めにくくなることは本文中で述べたが、輪を掛けて厳しいのが「証争奪戦で一方的に奪われる」こと。アヴァロンが証を増やすには、称号持ちが居ないタイミングに乱入という微妙なスタイルに……。降格をもっと早くするか、アンタッチャブル(奪えない奪われない)にするのはどうでしょうかヒットメーカーさん！

魔導レベルを効率よく上げるには?

魔導レベルと熟練度

～ Magic Level & Skill ～



Text：C・LAN

魔導レベルが上がると行動スピードあっぷ～！　って聞いたんだけど、なかなか上がらないのよね。熟練度ってのが関係しているみたい。いろんなカードをいっぱい使わなきゃダメなんだって。お馬さんと鬼牛ちゃん封印しようかなぁ。

カード属性による上昇値の違い

1回の使用でアップする熟練度はカードの属性によって異なる。一番上昇値が大きいのは戦闘支援だが、戦闘にしか使えないため効率よく上げるのが実は難しい。逆に、最も楽に上がるのは魔法。青のドローサポートカードを大量に積み込めば、5、6枚入れてもガンガン回せるぞ。1種のカードで上がる熟練度は255まで。モンスターなら255回、魔法なら64回、戦闘支援なら51回だ。

注意!!

1種類のカードで上昇する熟練度は255まで

属性	カード種類	上昇値
黄	20	1
青	19	1
赤	19	1
緑	18	1
魔法	8	4
戦闘支援	20	5

熟練度が上がる行為は？

熟練度を高めるには、手札にあるカードを使えばOK。「捨てる」以外の行動であれば、使用後に割れようが、【かすめ取り】されようが、【魔法反射】されようが熟練度はしっかり上がっているぞ。戦闘支援カードは熟練度を上げても直接スピードに影響する要素は無いが、レベルアップ用（レベル5以上）のために上げておく価値はある。熟練度上げ専用のデッキを作るのもいいかも。

移動	○
配置	○
戦闘支援	○
侵略戦闘	○
防御戦闘	×
捨てる	×

手札を使えばOK



「手札を使う」行為なら何でもいい。モンスターなら左表の通り。

いろいろなカードを使おう

魔導レベルが影響するのは、下の三要素の行動スピード。②の配置はマスをタッチ後にモンスターが置かれるまでの時間で、配置後発動能力ではないことに注意。魔導レベルを上げるには、黄、青、赤、緑、魔法、戦闘支援の6属性に分かれた「熟練度」が関係する。分かりやすくいえば、レベルアップに必要な値が決まっており、いずれかがこれに達すれば上昇する仕組みだ。ただし、スムーズなレベルアップを制限している要素が二つある。一つが、1種類のカードで上昇する熟練度に上限がある点。もう一つが、レベル5以上は複数の属性が必要な値に達していなければならない点だ。いろんなカードをまんべんなく使わないと、なかなか上がらないのだ。

魔導レベルで速度に影響が出る行為

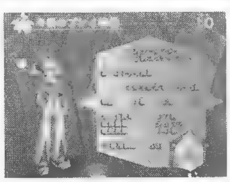
①移動	②配置	③魔法詠唱

■レベルアップに要するMAX属性数

レベルアップに必要な「規定値まで達した属性」はレベル5ごとに増加。例えば魔法を使いまくれば5まではすぐに上がるが、6以上にするにはほかにもう1種類をレベル6まで上げる必要がある。現魔導レベルの規定値を超えた分もカウントされているので、振り切っていてもちゃんと増えているぞ（255まで）。

LV	規定値を超えた属性
1～5	1
6～10	2
11～15	3
16～20	4

同じデッキだけでは頭打ちも早い！



チャートをよく見ると、上昇した属性の周囲に六角形が明滅する

一つのデッキでは構成カード×255までしか熟練度は上がらない。既に頭打ちのカードがあるかもしれないので、多用カードをたまには抜いてみよう。プレイ後のレーダーチャートで光っているのが、上がった属性だ。

魔導レベルだけではバランスを欠く　低い属性も高めよう

行動スピードの約3分の1は、魔導レベルでは無く使用したカード属性の熟練度に依存していることに注意しよう。魔導レベルがいくら高くても、熟練度が低い属性はそれなりの速度しか発揮できないということだ。

極端な例だが、魔導レベル20で、例えば緑の熟練度だけ0だったとすると、計算式の結果は0・7。これでもだいぶ速いには速いが、最高値まで達した属性に比べると、0・3倍もの差になる。魔導レベルだけでなく、各属性の熟練度もまんべんなく上げていくようにしたい。

■対応レベルと必要カウント数

LV	黄	青	赤	緑	魔	戦
1	230	230	230	230	102	255
2	459	459	459	459	204	510
3	689	689	689	689	306	765
4	918	918	918	918	408	1020
5	1148	1148	1148	1148	510	1275
6	1377	1377	1377	1377	612	1530
7	1607	1607	1607	1607	714	1785
8	1836	1836	1836	1836	816	2040
9	2066	2066	2066	2066	918	2295
10	2295	2295	2295	2295	1020	2550
11	2525	2525	2525	2525	1122	2805
12	2754	2754	2754	2754	1224	3060
13	2984	2984	2984	2984	1326	3315
14	3213	3213	3213	3213	1428	3570
15	3443	3443	3443	3443	1530	3825
16	3672	3672	3672	3672	1632	4080
17	3902	3902	3902	3902	1734	4335
18	4131	4131	4131	4131	1836	4590
19	4361	4361	4361	4361	1938	4845
20	4590	4590	4590	4590	2040	5100
MAX	5100	4845	4845	4590	2040	5100

スピード計算式

0.035×（現魔導レベル）+0.3×（使用カードの属性カウント累計）÷（使用カード属性のMAX累計）

現在の魔導レベルと使用カード属性の熟練度により、上記の式で行動スピードが決定する。初期状態は0、MAX状態で1となるが、この二つを比べると約2倍の開きになる。初期状態を1倍とした場合、実質的には1+（計算式の値）倍になっていると考えてもらいたい。例えば使用カード属性の代入結果が0.5だったとすれば1.5倍だ。ただし、戦闘支援は関係無い。

Avalon Dic. 魔導レベルと熟練度が影響するのは①移動、②配置、③魔法詠唱の三種だが、正確には①テレポート以外のマス移動、②配置モンスター決定後にマスをタッチして配置されるまでの時間、③[マップ上魔法]の詠唱時間、となる。ワープポイントを含むテレポート全般、【タワー】などの能力発動時間、【ケルピー】の魔法モーションなどは対象外なのでご注意を。

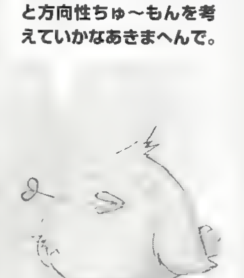
新Ver.対応版

カードの特性と方向性を考えよう

コンセプトデッキの構築とプレイング

Concept Deck Construction & Playing

あれや、コンセプトデッキちゅ～もんは、自分のやりたいことを考えて組み上げたデッキのことやな。あんさんも、な～んとなくカードを組み合わせるんでなしに、ちゃんと方向性ちゅ～もんを考えていかなあきまへんで。



何ごとも基本が肝心

移動型デッキ

速効性と移動をコンセプトにしたタイプ。歩数記録のモンスターを有効に活用しよう！

移動型デッキの特徴

2色4マス移動がデッキの大半を占め、移動サポート用の【イカロスウイング】や歩数記録の特殊能力を持ったモンスターがデッキの特徴となる。あまりコレといった欠点を持たないデッキタイプだが、カード操作系の配置モンスターにどこまで依存するかが問題。速効性と確実性のいずれを取るかで、構成も変化していく。



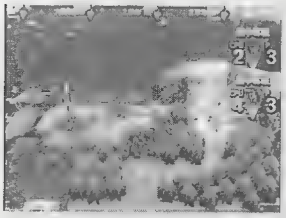
移動面での不安は無いため、ほこら間の移動などは安定。プレイングの確実性を上げる配置モンスターの数を減らし、移動値をどこまで稼げるかが重要なポイントだ。

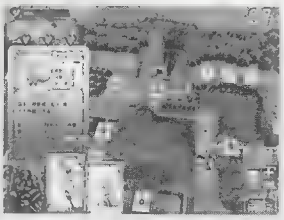
プレイングの基本

乱入した直後の1ターン目は、戦闘が回ってきそうなら二番手以降でも積極的に鍵争奪戦を挑んだ方がお得。ほこらへの先回りは、基本的に他チェイサーの勝ちが確定している場合のみとして、次ターンで移動数を稼ぐための仕込みを優先したい。この際【イカロスウイング】を手札に残すか迷うところだが、1ターン目なら手札の事故を減らす意味でも消費した方がいい。

ほこらに先回りする場合は、進路を妨げない周囲マスでの待ち伏せが基本。できるだけアタッカーを手札に残しておきたいが、ほこら周辺に届かない場合は移動を優先すること。待ち伏せポイントとなるのは、次ターンの移動数を考慮してほこらから2～3マス離れた位置が理想。ホルダーが到達できなかった場合も想定して、戦闘一番を取れそうな位置で行動終了しよう。

首尾良く鍵を奪えたら、いかに少ないライフ損失で鍵を奪わせるかが重要なポイント。実際、移動重視のデッキはオーバーキルを狙える機会が少ないため、失ったライフを回復しづらい。防御戦闘はチェイサーの動きや残り手札からダメージの少ない戦闘を選んで、早めに負けてしまうのが基本。鍵は奪い返せばいいので、ライフ温存を優先しよう。


ホルダー時の鍵は奪われるものと考えて、ライフ損失の少ない戦闘で早めに負ける。


ほこら待ちも効率よく鍵を奪えることが最優先。他チェイサーの動向もチェック。

新バージョンではどうなる？

配置型デッキ

【アーミーアント】が去った環境下でも、配置型デッキはいまだ安定した能力を持っている。配置をしっかり考えたい。

配置型デッキの特徴

配置型デッキはほかのタイプに比べると、攻めも守りも安定した力を発揮でき、柔軟性が高いことがメリット。【カリバーホーン】や【墓場の暗盾】は、数ターンで攻防の切り札に成長する。配置モンスターを多方面から狩られ、ライフに響きやすいのが宿命ともいえるデメリットだ。ホルダーになった後のことも考えておきたい。

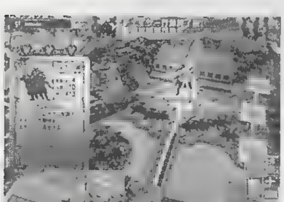

【カリバーホーン】に【フェレット】か【かすめ取り】、あるいは【墓場の暗盾】を付けて侵略するのが安定の攻め手。【タワー】を使用した上で一番が取れれば理想的。

プレイングの基本

【かすめ取り】や【タワー】があれば、攻撃値16～18程度のモンスターでも十分アタッカーになる。配置モンスターは移動の過程で自然に増えるので、あえて仕込む必要は無い。手札と相手の状況を見つつ、基本は戦闘一番を取りに行こう。配置数が少ない場合やスピードが要求される場合は【カリバーホーン】や【タワー】も迷わず移動に使おう。【ブレスト伯爵】も同様だ。さらにこれらのカードが流れてしまっても、青属性のサポートカード群のおかげで、デッキの回転、圧縮、再利用なども自在に行なえる。捨て札のカードも、すぐに巡ってくる。

【キングオクトバ】は配置数を稼ぐ以外に、ホルダーに唱えて他チェイサーを阻む使い方もある。入るためにはテレポートか無条件移動、出るときも無条件移動が必要になる。ただ、これは自分に関してもいえること。無条件移動が6枚あるので、次のドローに期待してもいいが、できれば脱出用のモンスターを確保した上で戦闘を仕掛けたい。

ほかに注意が要るのは【ケルピー】。【ディープシーカー】で拾ってすぐに移動すると深海探索魚は時空の狭間へ。【タワー】や【チャロ】も消しやすい。デッキ前半で【ケルピー】を使うときは注意。


【インフィニティー】以外のベリーレアモンスターは、互いにシナジーを生み出す。


【キングオクトバ】には二通りの使い方がある。ライバルに使うことも可能。

Avalon Dic.
進路妨害の配置モンスターが多い状況では、意外に起こりやすい究極の二択。「ホルダー時にほこらへ到達して裸になる」のと、「ほこら手前でモンスターを配置して行動終了する」のでは、どちらがお得だろうか？ 状況にもよるが、裸でもほこらに入ってしまった方がベター。後者は4ライフの損をした上に、防御戦闘で負ける可能性もあるからだ。

移動型サンプルデッキ

●モンスターカード（27枚）
・黄属性（8枚）

【ビーバ】	2
【ポイズンスパイク】	1
【アライクバ】	1
【ブラッギス】	1
【ストラグラー】	3

・青属性（6枚）

【エンペラー】	1
【シータンク】	1
【ディープシーカー】	1
【レッドザガ】	1
【アーマトード】	2

・赤属性（6枚）

【メカニモンク】	1
【フェレット】	3
【ケンタウルスヘル】	1
【ウォーリアー】	1

・緑属性（7枚）

【タワー】	1
【コングボス】	1
【鬼ブル】	3
【ブレスト伯爵】	1
【アマゾーネ】	1

●魔法カード（2枚）

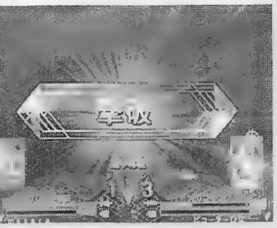
【イカロスウイング】	2

●戦闘支援カード（7枚）

【フィールドアーマ】	1

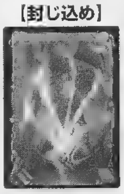
[illegible]

速効性の高い【ポイズンスパイク】をメインアタッカーに加えたサンプルデッキ。プレイングの安定化＆鍵防衛用に【シータンク】、【ディープシーカー】、【タワー】の配置用モンスターを1枚ずつ投入。これらのカードを外して、2色4マス移動の[illegible]モンスターと差し替えてもデッキは問題無く回る。
ライフ回復のリソースとして【イカロスウイング】と相性のいい【ブレスト伯爵】を投入。【フィールドアーマ】+【アーマジロ】のコンボでも代用できる。

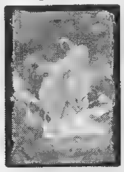


やはり手痛いのは、ホルダー時にくらうオーバーキル。逃げ切られれば問題無いが、ほこらに先回りされると回避不能。何度もやられるようなら、あらかじめオーバーキル対策用の戦闘支援カードに差し替えていきたい。

【封じ込め】



【消滅】



オーバーキル対策の筆頭はやはり【封じ込め】と【ダゴン】。後者の場合は、移動を圧迫するが……、デフォルトでデッキに入れ込んでしまうのも手。【かすめ取り】が横行しているようなら、【消滅】がオススメとなる。

デッキ調整と差し替えカード

やはり天敵となるのは、オーバーキルが可能な特殊能力を備えたアタッカー。ある程度は仕方ない部分もあるが、配置型の主砲【カリバーホーン】辺りでホルダーのたびにライフを奪われていると……ジリ貧に追い込まれてしまう。これらのモンスターに対しては、やはり【封じ込め】や【ダゴン】の投入が不可欠。元々、移動面は充実したデッキなので【イカロスウイング】を減らして、デフォルトで入れ込むのも悪くない。これ以外では【かすめ取り】対策になる【消滅】も、使い勝手のいい戦闘支援だ。

また、配置型デッキが多いゲームなら【鬼ブル】や【チャロ】などの回避手段は多めに確保。歩数記録も重要だが、移動が阻害されては意味が無い。

移動型のキーカード



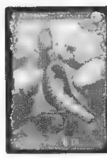
【フィールドアーマ】

移動型と抜群に相性のいい戦闘支援カード。本来の使い道はホルダー時の防御カードとなるが、先制対策としても非常に有効。【キャッスルカノン】や【アーマジロ】と組み合わせることで、攻撃的な使い方もできる。



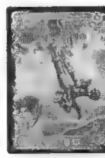
【イカロスウイング】

移動サポートの切り札。【レッドザガ】+【シータンク】による手札事故の回避＆リサイクルは定番コンボ。【ディープシーカー】をデッキに入れるなら枚数を減らしても問題無いが、プレイングの速効性は下がっていく。



【ディープシーカー】

主に移動数の底上げとして機能させるが、デッキに残ったアタッカーなど特定モンスターの引き上げにも活躍。ホルダー時はライフ損失の元にもなるが……、それを差し引いても使う価値の高いモンスターといえる。



【メカニモンク】

いわずと知れたエース級のアタッカー。とはいえ、チェイサー時にオーバーキルを狙える機会は意外に少ない点に注意。このほかでは、汎用性の高い【ストラグラー】や【アライクバ】も移動型の定番モンスターだ。

配置型サンプルデッキ

●モンスターカード（27枚）
・黄属性（5枚）

【チャロ】	3
【女神】	2

・青属性（11枚）

【マーメイド】	2
【ディープシーカー】	3
【ケルピー】	3
【シータンク】	1
【アンチュ】	1
【キングオクトパ】	1

・赤属性（4枚）

【フェレット】	2
【カリバーホーン】	2

・緑属性（7枚）

【タワー】	3
【鬼ブル】	3
【ブレスト伯爵】	1

●魔法カード（0枚）

●戦闘支援カード（1枚）

【墓場の暗盾】	1
【かすめ取り】	1
【消滅】	1

[illegible]

【ケルピー】、【鬼ブル】、【ディープシーカー】をそれぞれ3枚の時点で、移動手段はほとんど[illegible]。同時に【ケルピー】3枚はやり過ぎだったかという不安も[illegible]、MAX[illegible]【タワー】[illegible]【ポイズンスパイク】[illegible]モンスターを増やすといい。アタッカーが[illegible]【カリバーホーン】は1枚に[illegible]の中間タイプにシフトもアリ。



即死に【墓場の暗盾】は無意味。オーバーキルからのライフ保護も考えると、戦闘支援1枚を【封じ込め】にするのも有効だ。その場合何を抜くべきかも熟考しよう。【かすめ取り】が横行する環境でなければ【消滅】と替えよう。

【魔法反射】



【封じ込め】



【メイジパラサイト】は無属性移動と無条件移動が計10枚もあるこのデッキには致命的。【タワー】や【フェレット】で強引に動けなくもないが、1ターンの行動計画がほぼまるまる水泡に帰すだろう。【封じ込め】は、効くモンスターの数を見て投入。

デッキ調整と差し替えカード

配置型デッキに対するピンポイントの対策として、非常に脅威となるカードは【メイジパラサイト】。特に今回のサンプルのように、無属性移動、無条件移動への依存度が大きいと（特殊移動は【チャロ】を除いても10枚）、ほとんど移動できなくなる。まあ1ターン限りなのでガマンするのも手だが、こんなときは【魔法反射】を入れてもいいだろう。差し替え候補はバランスが崩れない戦闘支援カードがオススメ。

また、【絶命の波動】を使われるようなら、【カリバーホーン】を【メカニモンク】、【墓場の暗盾】を【フィールドアーマ】に変えてみよう。配置型とはいえ、移動型に引けを取らない移動力がある。歩数記録カードも十分に力を発揮してくれるはずだ。

配置型のキーカード



【カリバーホーン】

配置型デッキの侵略を一手に引き受けるスーパーアタッカー。2、3体でも侵略モンスターとして使えないこともなく、ゲーム後半になると恐るべきキラーアニマルと化す。ほこら待ちには兄弟分の【ブレスト伯爵】を。



【ディープシーカー】

1枚が「カード2枚+配置モンスター1体」に変化し、圧縮までやってのける。デッキタイプにかかわらず普遍的に有効なカードだが、配置型デッキとの相性は抜群。デッキが枯れたら、待つか【マーメイド】で流そう。



【墓場の暗盾】

配置数に比例して耐久値を高める逆【メルトダウン】。まけばまくほど強力になるが、配置モンスターが増えるとライフを狙われる恐れも増す。基本的にホルダー時にしか使わないので、【フィールドアーマ】でも代用可。



【タワー】

対戦相手を丸裸にする盗人たけだけしい1枚。いざとなればCPUから【かすめ取り】や【鬼ブル】も調達可能。戦闘一番を逃すこともあるが、速度が欲しいときには移動に使ってしまえばいい。この点【バックル】より優秀。

Avalon Dic.

【カリバーホーン】などのオーバーキルモンスターかはびこる環境下ではライフの維持が困難 防御手段か無い状態でチェイサーにターンを渡すと、配置を攻められ鍵を奪われる前にライフか一気に無くなってしまうことも。ホルダーになっても配置モンスターか邪魔てほこらへ行けないときは、手近なチェイサー本体に耐久アップを付けて戦闘を挑み、鍵を渡すのも手。

クイズとイベントの戦闘支援が付いて大増3ページ！



魔導ジャーナル

読者から寄せられたハガキに答えるデッキアトリエとQ&A、そしていよいよ本格始動のイベント「魔導の世界へようこそ!!」と、今月はネタが満載。そうそう、ムックも好評発売中!!

プレゼント付きイロモノ企画勃発！「単色サバイバル決戦」勝者当てクイズ!!

そもそも勝負になるのかという疑問アリ!?

唐突に生まれたこの企画。四人が各自担当（アミダで決定）の色属性「のみ」デッキを使用し、果たしてどの色が勝つのか……という勝負だ。そもそもアミダの時点で赤を引いちゃったヤツは、ゲームを始めるまでもなく負けるんじゃないか？　アァン!?　とは思いつつも、やってみなけりゃ分からない（のか?）。

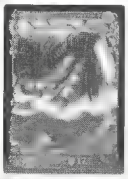
各色の担当は左の通り。諸事情により善之字元帥がライター業引退のため、担当ライター二名＋担当編集一名＋セガ担当のちょっと偉い人（鬼デスクしもでん）という構成になった。猛者通信関係者が全体の75％を占める事実が興味深いものの、特にゲーム性とは関係無いといえるだろう。

また、内輪で勝負するだけではアレなので、今回は皆さんにも優勝者を予想してもらうことにした。賞品は「敗者が出し合ったカード（レア以上のカードを最低でも一人1枚）セット」を、勝者を当てた方の中から抽選で一名様に。また、勝者を当てた人の中から抽選で5名に、オフィシャルデッキケースをプレゼント。

あて先は下記を参照に、当コーナー「単色勝者当てクイズ」係まで。皆さんのご応募、お待ちしております。

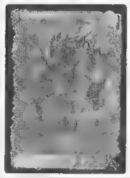
ルール　基本的には「単色・その色のカードは全種類使用」だが、いざやってみてゲームが成立なかった場合、魔法／戦闘支援1枚ずつOKとかになるかも。また、3クレジット内で最速ほこら三つ達成か、最後まで生き残った者を勝者とする。

青単担当：イタキョー（釣りバカ）



●キーカード：【キングオクトパ】
●意気込み：「大ダコで他人のキーカードをバラまき、ケルピソでひき殺してウッハリ。イケるのか？」

黄単担当：C・LAN（ライター）



●キーカード：【ポイズンスパイク】
●意気込み：「女神やチャロで移動し放題さねフェフェフェ。戦闘では【暗黒魔王】が大活躍さね以下略」

緑単担当：[illegible]（ライター）



●キーカード：【タワー】
●意気込み：「【タワー】でほかの色を盗みまくって、単色とは思えないほど回りまくりますよ、えぇ」

赤単担当：しもでん（小誌デスク）



●キーカード：【サラマンダー】
●意気込み：「攻撃力だけはあるんだけど、何かマンダの引きにすべてがかかってる気がすんだよな〜」

お悩み一刀両断！ DECK ATELIER（デッキ アトリエ）

[illegible]キを本誌ライターが診断しちゃお〜っ！　といった主旨の当コーナー。今月は福島県のbky@TAKA君のデッキを拝見です。

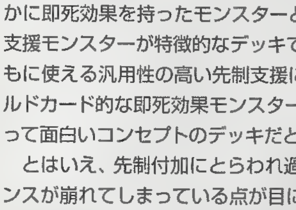
bky@TAKA君のコメントによると「周囲にも一目置かれるような、移動型の先制即死系デッキにしたいのですが……」とのこと。ふむふむ、確かに即死効果を持ったモンスターと、先制付加の支援モンスターが特徴的なデッキですね。攻守ともに使える汎用性の高い先制支援に、戦闘のワイルドカード的な即死効果モンスター。実用性もあって面白いコンセプトのデッキだと思います。

とはいえ、先制付加にとらわれ過ぎて移動バランスが崩れてしまっている点が目に付きます。特に黄属性はアタッカーも多く、これを除くと……移動可能なカード7枚はちょっと少なめ。活躍の場が少ない【A.I】とアタッカー3枚目【暗黒魔王】を思い切って外し、2色4マスの定番カードで移動バランスを調整。配置モンスターの回避手段に【チャロ】も何枚かデッキに入れてみましょう。

また、青属性の【シーミラー】と赤属性の【グラディエーター】もコンセプトに合わない気がします。それぞれ【シータンク】と【ケンタウルスヘル】に差し替えて、移動の安定化を図ってみます。

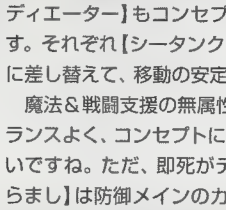
魔法＆戦闘支援の無属性カードは合計3枚とバランスよく、コンセプトに合わせた【心眼】も面白いですね。ただ、即死がデッキの主軸なら【目くらまし】は防御メインのカードとなるはず。これならライフ損失が少ない【消滅】の方が、コンセプトとの相性はよさそうに思います。さて、診断後のデッキは右の通り。bky@TAKA君にはオフィシャルデッキケースを進呈します。

POINT 1　即死効果を活かした二択



【ポイズンスパイク】と先制の組み合わせは定番ですが、耐久値アップの支援カードも組み合わせると、より効果的ですよね。

POINT 2　用途に合わせてチョイス



リスクを考えても【シータンク】は有用なモンスター。【イカロスウイング】と戦闘支援を状況に合わせて選べる点も◎。

bky@TAKA君の「先制即死デッキ」

●モンスターカード（27枚）		【フェレット】	3
・黄属性（8枚）		【黒の王】	1
【ビーバ】	2	【グラディエーター】	1
【ポイズンスパイク】	2	・緑属性（6枚）	
【暗黒魔王】	2	【バックル】	1
【A.I】	2	【タワー】	1
【女神】	2	【コングボス】	2
・青属性（7枚）		【アマゾーネ】	2
【エンペラー】	2	●魔法カード（1枚）	
【アンチュ】	1	【イカロスウイング】	1
【ダゴン】	1	●戦闘支援カード（2枚）	
【シーミラー】	1	【心眼】	1
【アーマトード】	1	【目くらまし】	1
・赤属性（6枚）			
【アサシン】	1		

診断後のデッキ

●モンスターカード（27枚）		・赤属性（6枚）	
・黄属性（10枚）		【アサシン】	1
【ビーバ】	2	【フェレット】	3
【ポイズンスパイク】	2	【黒の王】	1
【チャロ】	2	【ケンタウルスヘル】	1
【ブラッギス】	1	・緑属性（4枚）	
【ストラグラー】	2	【タワー】	1
【女神】	1	【コングボス】	2
・青属性（7枚）		【アマゾーネ】	1
【エンペラー】	2	●魔法カード（1枚）	
【シータンク】	1	【イカロスウイング】	1
【アンチュ】	1	●戦闘支援カード（2枚）	
【ダゴン】	1	【心眼】	1
【アーマトード】	2	【消滅】	1

魔導ジャーナル　入学案内　このコーナーでは、アヴァロンプレイヤーの参加をお待ちしています「イチ押し店舗」：自薦・他薦は問いません。「デッキ診断」：記事を参考に、あなたのデッキをリストアップし、サイドボードや得意戦術などと一緒に応募してください。そのほかにも、いろいろなネタを募集しています。奥付にある送り先に「魔導ジャーナル」宛でドンドン送ってください!!

TIPS ちょっと気になるあのカード

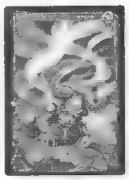
ここでは具体的にカード名を挙げて、能力や効果に関係した例外事項や豆知識を紹介するぞ。普段はあまり気に止めていなくても、いざ考えてみると「あれ、どうだっけ?」なんて場合が意外にあったりするものさ。

ターンをまたいで能力発動? 【ビッグボウ】



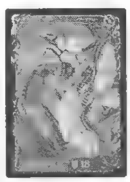
【ビッグボウ】は長距離移動には向かないものの、配置越えでひそかに活躍の場面が多い渋い1枚。【ザガ】との相性もグッド。このカードを配置してターンエンド→次ターンテレポートスタート、となればなかなかいいのでは? と思いきや、ターン経過後は能力発動せず。残念。

攻撃値が奇数の場合は? 【弱体化の霧】



相手モンスターの攻撃値を1/2にする【弱体化の霧】は防御的なカードながら、CPUが【レイコーン】とセットで侵略してきて驚かされることもしばしば。で、このカードを使った相手の攻撃値が奇数だったら? 結果は切り捨て。1が明暗を分ける戦闘では注意。【悪夢の戦い】も同じ。

反射ダメージの行方 【アーマジロ】



攻撃値0、さらに後攻持ちでありながら、むしろ侵略に使いたい撃ち返し獣【アーマジロ】。もし相手が攻撃値のある【リンリン】や【アーマジロ】だったら? というお話。結論は、反射によるダメージを反射することはできません。お互いの攻撃をそれぞれが1回反射で終了。

ちょっと試しただけでは分かりにくい事例を、Q&A形式でお答えする当コーナー。ここをガッツリ読み込んでおけば、いざというときに役に立つこと請け合いだ。「これ分かるかあんさん、どや?」といった挑戦的な質問なんかも待ってるぞ。

アヴァっ子の疑問にお答え!

アヴァロン Q&Aコーナー

質問も随時募集中やで!

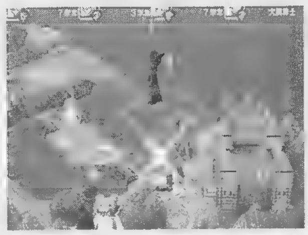


回答協力：ヒットメーカー「アヴァロンの鍵」開発チームの方々

Q1 ホルダーが侵略戦闘に敗北して、吹き飛んだ場所にチェイサーが二人重なっていた場合、鍵はどちらに移るんですか?

A1 まずは、ホルダー不在で鍵が放置されている状態を考えてみましょう。このとき、鍵マスに最初に到着したかチェイサーがホルダーになれることはお分かりですね。もし一番手が行動終了すればホルダーが確定し、ライフが減少せずに済みます。しかし、鍵マスから動いた瞬間に一番手の権利を放棄したと見なされます。

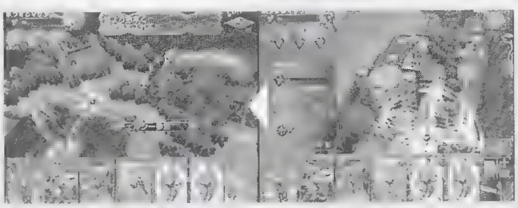
特殊な例になりますが、「チェイサー二人がA、Bの順で鍵マスに到着→Bが行動終了→Aが移動」なんて場合、ライフが減少した上でBのホルダーが確定、という状況が発生することもあります。では、質問の答えです。本作では常に、「だれが(その場所の)一番手か?」という履歴を取っているようです。すなわち、前のターンにそのマスに先に入っていたチェイサーが、ホルダーになります。ちょうど乱入してきたチェイサーCがその場に出現したとしても、二番手扱いでホルダーにはなれません。



鍵マスにだれも居ないときは早い者勝ち。一番手に乗り込んでも、動いた瞬間にホルダー権利は消失。

Q2 ほこらの横で待ってホルダーを城に行かせたんですが、次のマップでは離れた位置に出てしまい、CPUに鍵を持っていかれました。マップ切り替えのときに出現する位置に、法則はあるんですか?

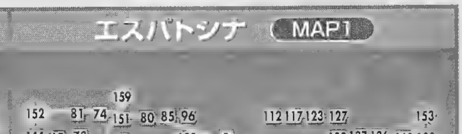
A2 たまにありますね。せっかくのホルダー計画が台無しになってしまうことが……。というわけでお答えですが、法則性はあります。3ステージすべてのマスに番号が割り当てられていて、マップ切り替え後は元居た番号に対応する場所に出現するのです。マップ上の番号もすべて掲載しておきます。ほこら横は次のマップでもほこら横になっている場合が多いですが、よ~く見ると例外も結構ありますね。○の付いたマスが、次マップの「ほこら横」です。



ほこら横で待ち構え、城に行ったホルダーマスに残された鍵へスムーズに移動。乱入時に既に二つ回っているプレイヤーが居たら有効なセオリーだ。半分以上は隣接地に出現するが例外アリ。4マス以上離れた位置に出ることも。







【絶望のトビラ】小話：チェイサー時は4マステレポートが役立つ機会もあるが、レアの中ではちょっと微妙な位置付けの【絶望のトビラ】。フレーバーテキストには「人が絶望したときに現れる扉。中には試練が待っている(要約)」とある。どちらかというと「使用者が絶望」というニュアンスに突っ込みたくなりつつも、妙に納得した秋の夕暮れでありました。



アルカディア主催「アヴァロンの鍵」トレーディングツアー

魔導の世界へようこそ!!

第一回　大阪&名古屋

9月のAMショー会場を皮切りに、全国各地の「アヴァロンの鍵」設置店を巡るトレーディングイベントツアーが、ついにスタート。第一回の開催地となった、西の二大都市・大阪&名古屋でのイベントをリポートしよう!!

大阪 10月4日





阪神優勝フィーバーに負けない熱気!!

今回のツアー初日は、阪神優勝に沸く大阪からスタート。「どれだけ集まってくれるか」といった不安をよそに、集まったプレイヤー数は……ナント250人以上！　ネタ&ノリ重視のトレーディング大会では珍妙なネタが続出!!　野球選手ローズのトレカから始まって、『WCCF』キラカード、果てはふりかけ（？）まで飛び出す始末……。お祭りパワー全開のノリに、イベント会場は大いに盛り上がった。

名古屋 10月5日

信長もビックリ!? プレイヤー大集結!!

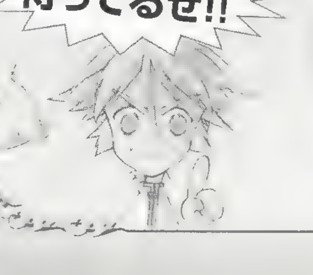
一夜明けた翌日は、名古屋・金山でのイベント。親子連れや女性プレイヤーなども多く、負けじと300人近いプレイヤー集結！　ロケテ版【かすめ取り】の登場で、イベント会場は一気にヒートアップ!!　その熱気はイベント終了後も収まらず、開発者&アルカディアメンバーによるデッキ診断も大繁盛となったが……。戻り時間の都合で診断できなかったプレイヤーの方々、本当にスミマセンでした。



次回は秋葉原GIGO(11月8日)&クラブセガ ススキノ(11月9日)だ!!

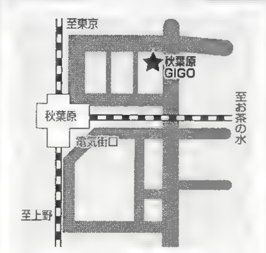
このイベントは、最近本作を始めた人の参加も全然OK！　ノリでトレードの成否が決まるので、「俺、トレードするほどいいカード持ってないし……」と尻ごみせず、愛用デッキと本誌を片手にどしどし参加してくれ！

君の参加を待ってるぜ!!



11月8日(土)

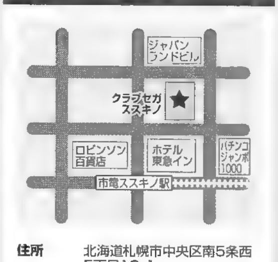
秋葉原GIGO



住所　東京都千代田区外神田1-15-1
電話　03-3252-7528
アクセス　JR秋葉原駅下車
電気街口より徒歩1分

11月9日(日)

クラブセガ ススキノ



住所　北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1
電話　011-532-9055
アクセス　地下鉄南北線すすきの駅下車
徒歩2分

というわけで、上にある通り大変な盛り上がりを見せた「魔導の世界へようこそ!!」。ここで、早速11月のスケジュールと場所を紹介。毎回秘密の新企画が練られており、次回のイベントもきっと盛り上がる……ハズ。ぜひキミも、アルカディア（この号）を持って会場に足を運んでほしい！

印

左の謎に満ちたスタンプスペースが、当日のお楽しみに必要なのだ。何がお楽しみかは、今月も秘密。

地上最強決定戦開幕！

今回は選手ごとのファイトスタイル、ポジションチェンジ、各選手の技リストなどを一挙に公開するぞ！

PRIDE GP GRAND PRIX 2003

男なら見ておけ！ 男比べ！



フライか高山でLP+LKの投げが成功すると、壮絶な殴り合いが始まる。ボタン連打で男ゲージを赤く染めた方が勝ちとなり、ダメージを与えることができるぞ。一見の価値有り！

ファイトスタイル

勝利の方程式を見つける！

選手によるファイトスタイルの違いを覚え、闘い方を研究してみよう。

「PRIDE」に登場する選手たちは得意とする格闘スタイルを持っており、三種類に分類することができる。どういった闘い方を得意とするのか覚えておこう。

●ストライカー

ムエタイなど、打撃技を得意とする選手たち。スタンドでの攻防が中心となるので、間合いを取りながらパンチ、キックでダメージを与えていく戦法が有効だ。タックルカットや投げ抜けなどの防御的テクニックも重要になってくる。

●グラップラー

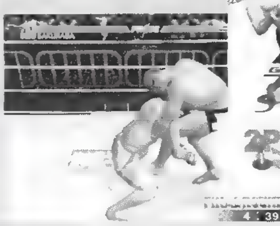
レスリングや柔術など、寝技や関節技を得意とする選手たち。相手に組み付き、そこからグラウンドに持ち込むのが基本戦法となるので、近づくことが大切だ。タックルからガードポジションに持ち込んだら、パンチによる牽制、パスガード、関節技の読み合いになってくる。ガード→サイド→マウントとポジションチェンジできれば、理想的な試合展開といえるだろう。

●オールラウンダー

その名の通り、打撃もグラウンドもこなせる万能選手たち。打撃戦から不意の組み付きや、相手の体力が少ないようならばスタンドで決着を付けるなど、状況に合わせて変化させることができる。柔軟な対応力が必要だ。また選手によってスタイル傾向が違い、ノゲイラはグラウンド寄り、ヒョードルはスタンド寄りなどがある。得意とする戦法を確立させておくことも重要になるだろう。



ストライカーは、間合いを取ることが大切になってくる。



近づいてタックルを決める。グラップラーはそこから試合開始だ！

ファイトスタイル一覧

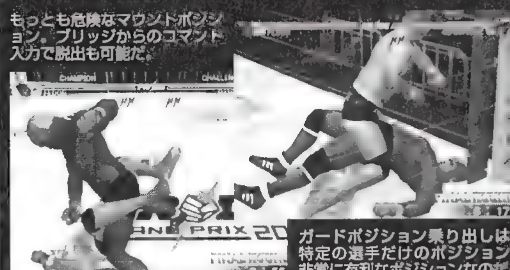
ストライカー	ゲーリー・グッドリッジ
	ヴァンダレイ・シウバ
	クイントン・"ランペイジ"・ジャクソン
	アンデウソン・シウバ
	アリスター・オーフレイム
グラップラー	ケビン・ランデルマン
	高山善廣
	桜庭和志
	ヒカルド・アローナ
	吉田秀彦
	ハイアン・グレイシー
オールラウンダー	ダン・ヘンダーソン
	アントニオ・ホドリゴ・ノゲイラ
	ヒース・ヒーリング
	ドン・フライ
	エメリヤーエンコ・ヒョードル

ポジションチェンジ

リアルな闘いでも同様だが、「PRIDE GP 2003」で重要になってくるのは、選手同士のポジショニング。ポジションを移行するコマンドを徹底して覚えてから闘いに臨もう。

「PRIDE」で勝利するためのキーワードは、「ポジション」。有利なポジションへ移行することと、不利なポジションから抜け出すことが勝利につながる。しかしポジションチェンジは複雑で、どういった操作でどこへ移行するかを覚える必要がある。基本的なポジションの移行は、左の表の通りだ。とくにマウントからの脱出方法は覚えておこう。

ガードポジション乗り出しはグッドリッジ、ランデルマン、フライ、ヒョードルの4選手しか使えない。非常に有利なポジションであることを覚えておこう。



もっとも危険なマウントポジション。ブリッジからのコマンド入力で脱出も可能だ。

ガードポジション乗り出しは、特定の選手だけのポジション。非常に有利なポジションなのだ。

ポジションチェンジコマンド

ガードポジション		
上側	LK+RK	サイドポジションパスガード
	レバガチャ	猪木アリへ移行
	相手スタン時LP+RPorLK+RK	サイドポジションパスガード(投げ抜けなし)
下側	LK+RK	立ちへ戻る
	レバガチャ	立ちへ戻る
	相手スタン時LP+RPorLK+RK	両者立ち状態に移行(投げ抜けなし)
マウントポジション		
上側	LK+RK	パンチキャッチ→バックマウントへ移行
下側	(ブリッジ成功後、または	
	相手スタン状態時にLP+RPorLK+RK	スイープ
スタンド&ダウン		
スタンド	LP+LK(左投げ)	投げ→グラウンド状態へ(技によってはスタンド&ダウンを維持)
	RP+RK(右投げ)	投げ→グラウンド状態へ(技によってはスタンド&ダウンを維持)
	LP+RP	挑発→近距離で挑発すると両者スタンド状態へ
ダウン	キック避け中にレバガチャ押し	スタンド状態へ
	LP+LK(左投げ)	投げ→グラウンドorスタンド状態へ
	RP+RK(右投げ)	投げ→グラウンドorスタンド状態へ
サイドポジション		
上側	LP+RP	マウントポジションへ
	LK+RK	マウントポジションへ
ガードポジション乗り出し		
上側	LP+RP	マウントポジションへ
	LK+RK	マウントポジションへ
4点ポジション		
上側	LP+RP	バックマウントへ
	LK+RK	バックマウントへ
バックマウントポジション		
上側	LP+RP	スタンド&ダウンへ
	LK+RK	スタンド&ダウンへ

ついに全選手の技表が公開！　自分の置かれたポジションを把握し、一瞬のスキを突いて仕掛けていこう。

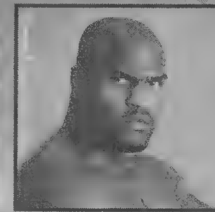
表の見方：左パンチはLP・右パンチはRP・左キックはLK・右キックはRKと書きます。また、一撃は一撃KO技、TAPはタップアウト技、スタンは相手スタン時に入る、投げ抜けが難しい一撃KO技を指します。※一撃KOは一撃技同士のみで発生します。



桜庭 和志

日本の誇るエースレスラー。技が豊富で、あらゆる状況に対応できる。独特のトリッキーな技も見どころだ。

技名	コマンド	備考
フロントステップ		
アイーンチョップフェイント逆水平チョップ	RP・RP・LP	一撃 要タイミング
スタンド&ダウン（スタンド）時		
アキレス腱固め	LP+LK	TAP
ガードポジションTOP		
アキレス腱固め	RP+RK	TAP
ガードポジションBOT		
キムラロック	LP+LK	TAP
腕拉ぎ十字固め	RP+RK	TAP
マウントポジションTOP		
V1アームロック	LP+LK	TAP
腕拉ぎ十字固め	RP+RK	TAP
4点ポジション		
フロントネックロック	LP+LK	TAP
サイドポジション		
V1アームロック	LP+LK	TAP
袈裟固め	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	LP+LK	TAP
チョーク	RP+RK	TAP



ゲーリー・グッドリッジ

腕相撲世界一の剛腕から繰り出されるパンチは、対戦相手を一撃で粉砕する。一撃のパンチで決着を付けろ！

技名	コマンド	備考
バックステップ		
BDオーバーフック	RP	一撃 要タイミング
ガードポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
パンチ連打	RP+RK	一撃
マウントポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
V1アームロック	RP+RK	TAP
パンチ連打	LP+LK	スタン
4点ポジション		
フロントネックロック	RP+RK	TAP
サイドポジション		
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
側頭部殴りまくる	LP+LK	一撃
チョーク	RP+RK	TAP
ガードポジション乗り出しTOP		
ネックロック	LP+LK	TAP



ヴァンダレイ・シウバ

ミドル級最強のラッシングパワーを持つ、戦慄のヒザ小僧。異名の由来を持つヒザ蹴りは、ゲーム内でも健在だ！

技名	コマンド	備考
フロントステップ		
飛び膝	RK	一撃 要タイミング※3
ガードポジションTOP		
パンチ連打	RP+RK	一撃
マウントポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
パンチ連打	RP+RK	一撃
パンチ連打	LP+LKorRP+RK	スタン
サイドポジション		
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	RP+RK	TAP

※3　カウンターHIT時　スタンド&ダウンへ



ケビン・ランデルマン

UFC、PRIDEと修羅場を潜ってきた危険極まりないファイター。得意とするグラウンド&パンチに持ち込もう。

技名	コマンド	備考
立ち状態		
ジャブ・ジャブ→ガードブレイクフック	LP・LP・RP	一撃 要タイミング※1
フロントステップ		
FS右フック	RP	一撃 要タイミング
ガードポジションTOP		
ネックロック	LP+LK	TAP
パンチ連打	RP+RK	一撃
マウントポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
V1アームロック	RP+RK	TAP
パンチ連打	LP+LK	スタン
サイドポジション		
急降下爆弾ニー	LP+LK	一撃
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	LP+LK	TAP
チョーク	RP+RK	TAP
ガードポジション乗り出しTOP		
ネックロック	LP+LK	TAP

※1　コーナー追い込み時、ロープ追い込み時限定シフト



ヒカルド・アローナ

寝技系格闘技大会を幾度も制した寝技のスペシャリスト。弾丸と表される鋭いタックルで、グラウンドに持ち込め。

技名	コマンド	備考
ガードポジションTOP		
膝十字固め	LP+LK	TAP
パンチ連打	RP+RK	一撃
ガードポジションBOT		
キムラロック	LP+LK	TAP
三角締め	RP+RK	TAP
マウントポジションTOP		
肩固め	LP+LK	TAP
腕拉ぎ十字固め	RP+RK	TAP
4点ポジション		
フロントネックロック	LP+LK	TAP
サイドポジション		
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	LP+LK	TAP
チョーク	RP+RK	TAP



ダン・ヘンダーソン

レスリングで五輪出場の実績を持つレスラー。レスリング仕込みのグラウンドテクニックを活かして闘え！

技名	コマンド	備考
フロントステップ		
FSオーバーフック	RP	一撃 要タイミング
ガードポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
パンチ連打	RP+RK	一撃
ガードポジションBOT		
キムラロック	RP+RK	TAP
マウントポジションTOP		
肩固め	LP+LK	TAP
パンチ連打	RP+RK	一撃
パンチ連打	LP+LK	スタン
4点ポジション		
膝→失神→フック	LP+LK	一撃
サイドポジション		
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	LP+LK	TAP
チョーク	RP+RK	TAP
立ち状態		
クリンチアッパー連打	LP+LK	一撃



アントニオ・ホドリゴ・ノゲイラ

ミノタウロの異名を持つ、ブラジリアン柔術の使い手。寝技、締め技を得意とし、どこからでもタップを狙える。

技名	コマンド	備考
スタンド&ダウン（スタンド）時		
アキレス腱固め	LP+LK	TAP
ガードポジションTOP		
膝十字固め	LP+LK	TAP
アキレス腱固め	RP+RK	TAP
ガードポジションBOT		
腕掴みからのオモプラッタ	腕掴み状態でLP+LK	TAP
腕掴みからの腕拉ぎ三角締め	腕掴み状態でRP+RK	TAP
三角絞め	RP+RK	TAP
マウントポジションTOP		
腕拉ぎ十字固め	LP+LK	TAP
V1アームロック	RP+RK	TAP
4点ポジション		
フロントネックロック	LP+LK	TAP
サイドポジション		
袈裟固め	LP+LK	TAP
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	LP+LK	TAP
チョーク	RP+RK	TAP



高山 善廣

多くのマットを渡り歩いてきた生粋のプロレスラー。日本人離れした巨体から繰り出される攻撃は強烈だ。

技名	コマンド	備考
フロントステップ		
ランニングニー	RK	一撃 要タイミング※2
ガードポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
アキレス腱固め	RP+RK	TAP
ガードポジションBOT		
キムラロック	LP+LK	TAP
マウントポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
V1アームロック	RP+RK	TAP
4点ポジション		
フロントネックロック	RP+RK	TAP
サイドポジション		
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	RP+RK	TAP

※2　カウンターHIT時　相手スタン

PRIDE GP 2003 全選手技表

技名	コマンド	備考
立ち状態		
ステルスストレート	ヒョードル構え中RP離す	一撃 要タイミング※6
ガードポジションTOP		
膝十字固め	RP+RK	TAP 要タイミング
ガードポジションBOT		
キムラロック	LP+LK	TAP
三角締め	RP+RK	TAP
マウントポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
腕拉ぎ十字固め	RP+RK	TAP
4点ポジション		
フロントネックロック	LP+LK	TAP
サイドポジション		
袈裟固め	LP+LK	TAP
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	LP+LK	TAP
チョーク	RP+RK	TAP
ガードポジション乗り出しTOP		
ネックロック	LP+LK	TAP

※6 ガードはじき、HIT時猪木アリ状態へ



エメリヤーエンコ・ヒョードル

柔道やサンボなどで多くの実績を残すが、スタンドでも闘える。全体重の乗せたロシアンフックは強烈だ！

技名	コマンド	備考
フロントステップ		
FDオーバーフック	RP	一撃 要タイミング※4
ガードポジションTOP		
アキレス腱固め	LP+LK	TAP
膝十字固め	RP+RK	TAP
ガードポジションBOT		
キムラロック	LP+LK	TAP
キムラロック	RP+RK	TAP
マウントポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
V1アームロック	RP+RK	TAP
4点ポジション		
フロントネックロック	RP+RK	TAP
サイドポジション		
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	LP+LK	TAP
チョーク	RP+RK	TAP

※4 大やられ



ヒース・ヒーリング

レスリングとサンボで培ったグラウンドテクニックだけでなく、打撃にも定評のある。オールレンジで闘おう。

技名	コマンド	備考
ガードポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
ネックロック	RP+RK	TAP
ガードポジションBOT		
キムラロック	LP+LK	TAP
右パンチ当身十字固め	LP+RP	TAP ※7
マウントポジションTOP		
腕拉ぎ十字固め	LP+LK	TAP
V1アームロック	RP+RK	TAP
4点ポジション		
フロントネックロック	LP+LK	TAP
サイドポジション		
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	LP+LK	TAP

※7 当身成功後、TAPOUT技へ。ガチャ抜けのみ



ハイアン・グレイシー

高い柔術テクニックと喧嘩殺法を兼ね備えた、正に危険極まりない問題児。組み付いてからの打撃も強力だぞ。

技名	コマンド	備考
Lスウェー		
LSフック	RP	一撃 要タイミング
ガードポジションTOP		
ネッククランク	LP+LK	TAP
パンチ連打	RP+RK	一撃
ガードポジションBOT		
キムラロック	RP+RK	TAP
マウントポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
肩固め	RP+RK	TAP
4点ポジション		
フロントネックロック	RP+RK	TAP
サイドポジション		
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
側頭部パンチ連打	LP+LK	一撃
チョーク	RP+RK	TAP
ガードポジション乗り出しTOP		
ネックロック	LP+LK	TAP



ドン・フライ

UFC、新日本プロレスと渡り歩いてきたPRIDE男塾塾長。高山戦で魅せた壮絶な殴り合いをぜひとも見てほしい！

技名	コマンド	備考
フロントステップ		
跳び膝蹴り	RK	一撃 要タイミング※8
ガードポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
パンチ連打	RP+RK	一撃
ガードポジションBOT		
キムラロック	RP+RK	TAP
マウントポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
V1アームロック	RP+RK	TAP
パンチ連打	LP+LK	スタン
サイドポジション		
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	RP+RK	TAP

※8 カウンターHIT時スタンド&ダウンに移行

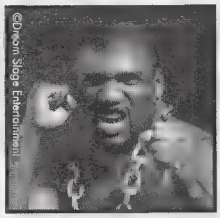


アンデウソン・シウバ

鞭のようにしなる手足から放たれる打撃は、正確かつ強力。スタンドでの闘いが基本だが、寝技でも闘えるぞ。

技名	コマンド	備考
フロントステップ		
踏み込みストレート	RP	一撃 要タイミング※5
ボディへの膝	LK	一撃 要タイミング
ガードポジションTOP		
ネックロック	LP+LK	TAP
パンチ連打	RP+RK	一撃
マウントポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
V1アームロック	RP+RK	TAP
サイドポジション		
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
側頭部パンチ連打	LP+LK	一撃
チョーク	RP+RK	TAP

※6 ガードブレイク、カウンター時猪木アリ状態へ



クイントン"ランペイジ"ジャクソン

アメリカの金網VTで活躍。PRIDE屈指の怪力で、対戦相手をたたきつぶす！パンチを中心に攻め立てよう。

技名	コマンド	備考
立ち状態		
ワンツー→膝蹴り	LP・RP・RK	一撃
ガードポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
パンチ連打	RP+RK	一撃
ガードポジションBOT		
キムラロック	RP+RK	TAP
マウントポジションTOP		
パンチ連打	LP+LK	一撃
V1アームロック	RP+RK	TAP
パンチ連打	LP+LK	スタン
ポジション		
フロントネックロック	RP+RK	TAP
サイドポジション		
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	RP+RK	TAP



アリスター・オーフレイム

超一流選手とのハードトレーニングで培われた打撃と寝技は一級品。スタンドでのコンビネーションで闘え！

技名	コマンド	備考
ガードポジションTOP		
アキレス腱固め	LP+LK	TAP
袖車	RP+RK	TAP
ガードポジションBOT		
腕拉ぎ十字固め	LP+LK	TAP
マウントポジションTOP		
V1アームロック	LP+LK	TAP
V1アームロック	RP+RK	TAP
4点ポジション		
フロントネックロック	LP+LK	TAP
サイドポジション		
V1アームロック	LP+LK	TAP
V1アームロック	RP+RK	TAP
バックマウントポジション		
チョーク	LP+LK	TAP
チョーク	RP+RK	TAP

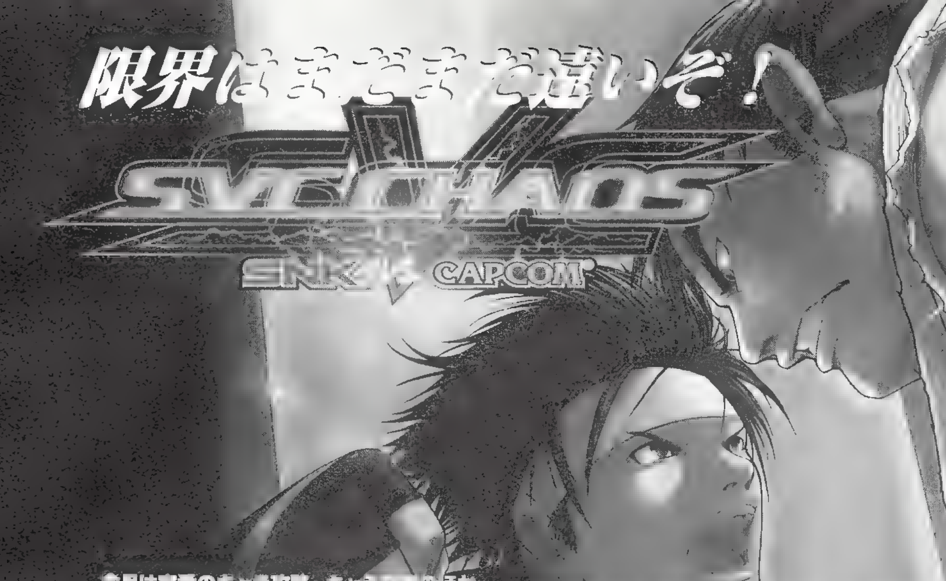


吉田秀彦

言わずとしれた柔道王。グラウンドテクニックは世界トップレベルだ。多くの選手を絞めてきた袖車を狙って行け！

DSEから一言 DREAM STAGE ENTERTAINMENT 11月9日PRIDE GP 2003 決勝戦が開催されます。吉田×シウバ、ジャクソン×リデルのミドル級トーナメント準決勝戦から激戦必至。一体誰が優勝するのか!? そのほか、PRIDEヘビー級暫定王者決定戦でミルコ×ノゲイラが激突！ お問合せ：(株)ドリームステージエンターテインメント03-5464-1531

限界はまだまだ遠いぞ！



今月は定番のキャラ攻略、キャラ攻略のほか、投げめくりやシステムデータ攻略を掲載。そして、特定の条件での驚異の連続技も紹介するぞ！　実戦で決めたらヒーロー間違い無し！

※記事中では以下の略称を使用している場合があります

ガードキャンセル	GC
フロントグランドステップ	フロントステップ
どこでもキャンセル	どこキャン
キャンセルでのつなぎ	Ⓒ
スーパーキャンセルでのつなぎ	Ⓢ
どこでもキャンセルでのつなぎ	Ⓓ

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
- メーカー：SNKプレイモア
- ジャンル：2D対戦格闘
- 操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- 発売日：2003年7月（稼働中）
- 使用基板：——



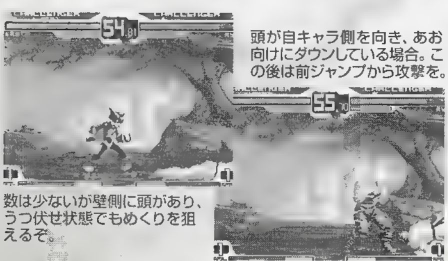
見えない二択の恐怖が迫る

投げからのめくり

相手を画面端に投げた後は正面とめくりの二択を迫るチャンス。キャラ、投げの種類に制限はあるが、決まれば戦力アップ間違い無し！

Text：ケンちゃん

相手を画面端に投げた後、タイミングよく高めにジャンプ攻撃を重ねるとめくりを狙える。この連係を狙える通常投げは左下表の通りで、基本的には投げ後のダウン姿勢が「うつ伏せ状態で壁側に相手の頭がある」か「あお向け状態で自キャラ側に頭がある」状態のみ。見切られにくいので、狙えるキャラは積極的に戦術に組み込んでいこう。

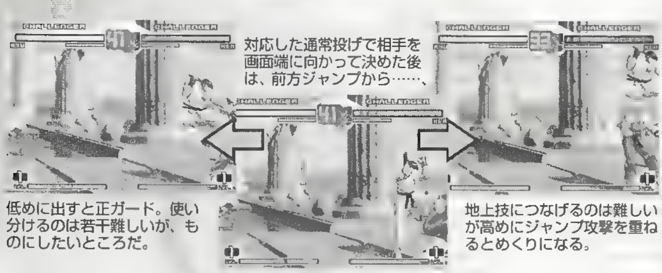


頭が自キャラ側を向き、あお向けにダウンしている場合。この後は前ジャンプから攻撃を。

数は少ないが壁側に頭があり、うつ伏せ状態でもめくりを狙えるぞ。

ジャンプ攻撃を高めに重ねるとめくり、低めに重ねると正ガードになるので、お手軽に択一攻撃を仕掛けられる。しかし、めくりを狙うにはジャンプ攻撃を高めにヒットさせる必要があるので、ジャンプ攻撃から地上技につなげにくいことを覚えておこう（打点にもよるが、発生が4フレーム以下の技がオススメ）。

また、瞬時に投げ判定が発生するコマンド投げを持つキャラで、後述してあるジャンプ攻撃からコマンド投げが連続ヒットするキャラを相手にしたときは、ジャンプ攻撃後にコマンド投げを使えば簡単に連続技を狙える。相手によって使用頻度を変えていこう。



対応した通常投げで相手を画面端に向かって決めた後は、前方ジャンプから……、

低めに出すと正ガード。使い分けるのは若干難しいが、ものにしたいところだ。

地上技につなげるのは難しいが高めにジャンプ攻撃を重ねるとめくりになる。

投げ関連テクニックキャラ別対応表							
キャラ名	AB投げからのめくり	CD投げからのめくり	ジャンプ攻撃からのコマンド投げ	キャラ名	AB投げからのめくり	CD投げからのめくり	ジャンプ攻撃からのコマンド投げ
京	×	○	くらわない	リュウ	○	○	くらわない
庵	×	○	くらわない	ケン	○	○	くらわない
テリー	×	○	くらわない	春麗	×	×	くらわない
舞	×	○	くらわない	ガイル	○	○	くらう
キム	○	○	くらわない	ダルシム	×	○	くらう※
チョイ	×	○	くらわない	M.バイソン	×	×	くらわない
リョウ	○	○	くらわない	バルログ	×	×	くらわない
香澄	×	○	くらわない	サガット	×	○	くらわない
Mr.カラテ	×	○	くらわない	ベガ	×	○	くらわない
アースクェイク	×	×	くらう	豪鬼	○	○	くらわない
幻十郎	×	×	くらう	ヒューゴー	○	×	くらわない
色	×	○	くらう	タバサ	×	×	くらわない
ゲーニッツ	×	○	くらう	ダン	×	×	くらわない
ギース	○	○	くらう	デミトリ	×	×	くらわない
マーズピープル	×	×	くらわない	ロックマン ゼロ	×	○	くらう
暴走庵	×	○	くらう	洗脳ケン	○	○	くらわない

※しゃがみ状態かつ低めにジャンプ攻撃を当てたとき

投げキャラ使いは必見！

ジャンプ攻撃からのコマンド投げ

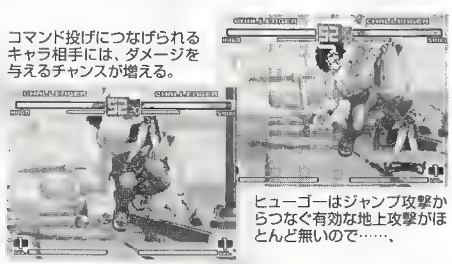
瞬時に投げ判定が発生するコマンド投げを持つキャラには朗報ともいえるネタが発覚！

Text：ケンちゃん

ジャンプ攻撃からコマンド投げを狙う

ジャンプ攻撃から着地にコマンド投げを連続技としてくらってしまうキャラは、左表の「くらう」と付いている9キャラのみとあまり多くない。しかし、瞬時に投げ判定が発生するコマンド投げを持つキャラにとっては、ジャンプ攻撃の打点が高めでも連続技を狙えるので、ダメージを与えるチャンスが増えている。確実に戦力アップしたといえる。

また、ジャンプ攻撃からヒット確認して決めることもできるので、相手のGCフロントステップ狙いに対しても効果が高い。素早い反応が必要だが、「ジャンプ攻撃を当てたと同時にコマンド入力を完成させておき、ヒット時のみボタンを押す」とできれば、跳び込みのリスク軽減にもつながる。なお、ダルシムにはしゃがみやられかつ、低めにジャンプ攻撃を当てるとコマンド投げがつながる。⬉＋Dなどをつぶしたときに狙おう。



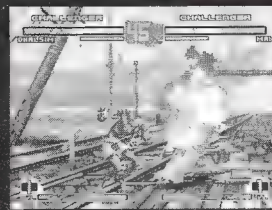
コマンド投げにつなげられるキャラ相手には、ダメージを与えるチャンスが増える。

ヒューゴーはジャンプ攻撃からつなぐ有効な地上攻撃がほとんど無いので……、

CHAOS Encyclopedia　ご存知の通りAB投げは正面、CD投げは相手を背後に投げるので、対応した通常投げを使う場合は……。また、……の択一攻撃を仕掛ける際は、そのまま着地してからのコマンド投げや下段攻撃などを交ぜ、相手の裏を突いていくのも効果的だ。

知識は力なり！

システム関連データ集



細かいデータを覚えておけば、実戦で役に立つこと間違い無し。

ゲージ関連のデータや、ダメージ補正など掲載。しっかりと頭にたたき込んで活用するべし！

Text：OYZ

キャラクター別　起き上がり時間比較

キャラクター名	ダウン	受け身	キャラクター名	ダウン	受け身
京	50	25	リュウ	50	25
庵	52	26	ケン	50	32
テリー	49	30	春麗	53	17
舞	45	22	ガイル	50	8
キム	45	30	ダルシム	41	30
チョイ	50	32	M.バイソン	46	25
リョウ	45	28	バルログ	50	25
香澄	44	20	サガット	50	25
Mr.カラテ	47	28	ベガ	50	25
アースクェイク	50	25	豪鬼	50	25
幻十郎	50	17	ヒューゴー	45	30
色	50	25	タバサ	50	25
ゲーニッツ	50	25	ダン	50	25
ギース	50	25	デミトリ	50	25
マーズピープル	43	29	ロックマン ゼロ	50	28
暴走庵	52	26	洗脳ケン	50	32

※ 単位＝フレーム。リュウの⬊＋Dでダウンした瞬間から、起き上がるまでを測定。データは編集部調べ。

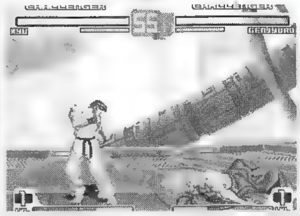
起き上がりの違い

起き上がりや受け身の時間はキャラによって、大きく変わる(左表参照)。

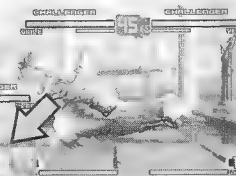
起き上がりには、起き上がった瞬間からしばらくの間投げ無敵時間が存在する。しかし、受け身を取ると、動けるようになった瞬間から投げられ判定が出てしまう。このため、受け身後に打撃を出しても投げられてしまう(ジャンプや投げ無敵時間がある技なら回避できる)。起き上がる側は受け身を取らない選択も使っていこう。

また、よりダウン中の状態には「相手足方向、あお向け」「相手頭方向、うつ伏せ」「相手足方向、うつ伏せ」「相手頭方向、あお向け」の4種がある。後の2種は、一瞬振り向き動作をして起き上がるので、先行入力大ジャンプができない。ダウンを奪われた技ごとにダウン状態が設定されているので、先行入力大ジャンプができない技を覚えよう。

これと同様に空中復帰後にくぐられてから、着地を攻められた場合にも先行入力大ジャンプができないので、合わせて覚えておこう。



これが「相手頭方向、あお向け」。起き上がりに、一瞬振り向き動作がある。



特定の技をくらった後に反撃することができる！



受け身後、行動可能になるまでの時間が極端に短いキャラは……、

各種ゲージ関連データ

下表は、体力ゲージやピヨリ値、などのゲージ総量と消費量のデータ(各技ごとの数値はムック参照)。対戦で役に立つデータをチェックして、対戦に活かしてほしい。

参考までにパワーゲージレベル1分のドット数は132となっているので、GC攻撃なら1回、GCフロントステップは➡➡入力なら5回、BC同時押し入力なら1回使えることになる。

各種ゲージ関連データ

各種ゲージ量	ドット(使用ドット)
体力ゲージ全体量	112×2=224
ピヨリ全体量	112
ガードクラッシュ全体量	112
パワーゲージ(タイマー)全体量	396(132×3)
超必殺技での消費量	132
GC攻撃での消費量	132
GC攻撃での消費量(MAX時)	198(396÷2)
GCフロントステップでの消費量(➡➡)	26.4(132÷5)
GCフロントステップでの消費量(BC同時押し)	79.2(132×3÷5)
通常投げ空振り時の消費量	32
MAX発動時のパワーゲージ減衰	1秒につき約22.5
どこでもキャンセルでの消費量	48
攻撃を受けたことによるパワーゲージ増加量(※1)	1回につき1
挑発によるパワーゲージ増加量	32
サイバーエルフ・ナースB(ロックマン ゼロ)のパワーゲージ増加量	132
挑発伝説(ダン)のパワーゲージ増加量	双方396(132×3)

※ 単位＝ドット。※1……ガードポイントで攻撃を受けた際にも適用。

キャラクター別　防御力比較

キャラクター名	対戦	CPU	キャラクター名	対戦	CPU
京	223	223	リュウ	223	223
庵	223	223	ケン	223	223
テリー	215	215	春麗	230	230
舞	233	233	ガイル	223	223
キム	223	223	ダルシム	223	223
チョイ	255	255	M.バイソン	223	223
リョウ	215	215	バルログ	239	239
香澄	215	215	サガット	223	223
Mr.カラテ	212	212	ベガ	223	223
アースクェイク	212	212	豪鬼	255	255
幻十郎	223	223	ヒューゴー	208	208
色	223	223	タバサ	223	223
ゲーニッツ	239	223	ダン	223	223
ギース	223	223	デミトリ	239	223
マーズピープル	239	239	ロックマン ゼロ	255	255
暴走庵	255	200	洗脳ケン	248	200
本気になったMr.カラテ	－	208	真・豪鬼	－	208
アテナ	－	239	レッドアリーマー	－	255

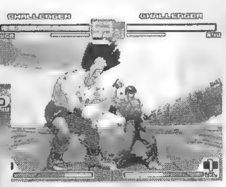
※ 数値が小さくなるほど、防御力は高くなる。「対戦」とは、対人戦でプレイヤーが使用した場合。「CPU」とは、CPU戦で敵として登場した場合。

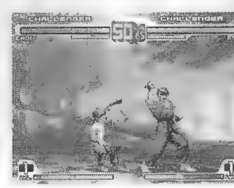
キャラ別防御力の違い

左表はキャラ別の防御力の比較。「対戦」は、対人戦でプレイヤーが使用した場合。「CPU」とは、CPU戦で敵として登場した場合の数値。

左表を見れば分かるように、隠しキャラの中には、極端に防御力が低いキャラが居る。また、大型キャラは防御力が高く、小型or素早く動けるキャラは、防御力が低めの傾向にあるのが分かる。

防御力の低い(225)のチョイと比べてみるとその差は歴然。





防御力の高いヒューゴー(208)に、リュウの近距離立ちCを5回当てると、このくらい。

ダメージ補正の条件

- ●どこでもキャンセル使用時、通常技、特殊技は50%
- ●MAX発動中、必殺技のダメージは(どこでもキャンセルに関係無く)常に75%
- ●MAX発動中も、超必殺技orEXCEEDは通常と同じ
- ●気絶値は、MAX発動中orどこでもキャンセル使用時も通常と同じ



多段の技には半数補正が適用。これで、総ダメージを調整しているわけだ。

特殊なダメージ補正

本作では、特定の条件下でダメージ補正が掛かるようになっている(左カコミ参照)。また、カウンターヒット時のダメージは一律の補正ではなく、技ごとのカウンターヒットダメージが適用される。

また、多段技のほとんどには半数補正と呼ばれる特殊な補正が適用される。これはヒットするたびにダメージが半分ずつ下がるものだ。

CHAOS Encyclopedia

ゲージ関連データ補足　MAX発動中は、パワーゲージ(タイマーゲージ)の消費量は通常時と同じ。しかしガードキャンセルは、MAX発動中の方が大きい点に注目したい。

防御力を考察　一般的に強キャラと呼ばれる隠しキャラは、基本的に防御力は低めに設定されている。暴走庵、洗脳ケン、ロックマン ゼロ相手なら、相打ち狙いの行動も効果的。

連続技マニア必見！

やられる方も納得の逸品ぞろい！

もん絶連続技大全

状況は限定されるが、くらった相手さえうならせるようなハイレベルな連続技がここに集結。

Text MVP



驚異の連続技をここに紹介。興味を持った人は迷わずトライ！



連続技レシピ

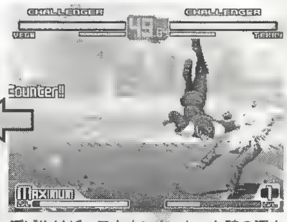
デビルリバース(カウンターヒット)→メガサイコクラッシャー×4

●POINT

前号で紹介した画面端でメガサイコクラッシャーを決め続ける衝撃的な連続技。デビルリバースカウンターヒットでMAX発動するように調整すれば、後はすべて最速のつなぎでOKだが、相手キャラや浮きの高さによってはメガサイコクラッシャーを4回決めることができない。



デビルリバースカウンターヒット時の浮きが低いときは注意。



後は先行入力を使ってメガサイコクラッシャーを出していけばOKだ。

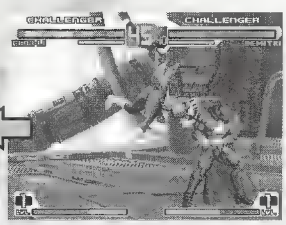


連続技レシピ

転身円舞→しゃがみB×2 Ⓒ ↙+B Ⓒ 弱スピニングバードキック→鳳翼扇→強百裂脚→覇山天昇脚

●POINT

デミトリにのみ強百裂脚が何発でもつながるのを利用したもの。春麗が画面端を背負った状態からスタートすれば、このレシピで弱スピニングバードキックの後に鳳翼扇がつながる。なお、強百裂脚の連打は疲れるので覚悟しよう。



画面端を背負った状態で転身円舞で背後に回ると、ちょうどいい間合いになる。



適度なところで覇山天昇脚へ、やっぱり99ヒットまではやりたくなります。

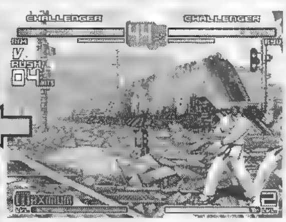


連続技レシピ

ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ 弱半月斬 Ⓢ 鳳凰飛天脚→【強飛燕斬(1段目) Ⓢ 鳳凰飛天脚】×2→鳳凰脚(EXCEED版)

●POINT

画面端かつ近距離立ちCでMAX発動するように調整すれば、後は比較的簡単な連続技。強飛燕斬を出すときに⬇↙➡↗⬆と入力すれば、後は⬇↘➡で鳳凰飛天脚を出せるぞ。最後は焦らずにEXCEEDを決めて完成だ。



うまくMAX発動すれば、鳳凰飛天脚を3回決めることができて大ダメージ。



とどめはEXCEEDで決まり。簡単で狙うチャンスも多い連続技だ。

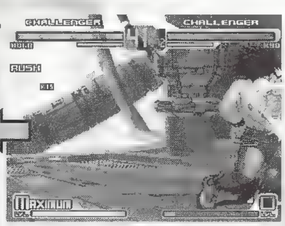


連続技レシピ

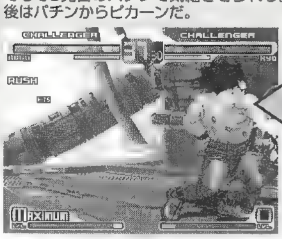
【強ジャイアントパームボンバー(以下パーム)→➡+A Ⓔ】×5→強パーム→➡+A→(気絶)→強パーム→弱パーム→ギガスブリーカー

●POINT

画面端かつ強パーム、または➡+AのときにMAX発動するように調整。強パームの後は少し前に歩いてから➡+Aを当てないと空振りするので注意。なお、強パーム→弱パーム→➡+A～という構成も可能だが、難度が高めだ。



パチン！ とスタートして、パチンとはたく。ちょっと前に歩くのがポイントだ。



そして5発目のパチンで気絶させられる。後はパチンからピカーンだ。

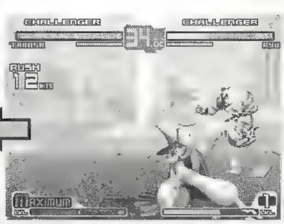


連続技レシピ

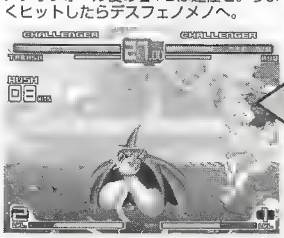
ジャンプD→近距離立ちA(1段目) Ⓒ (弱レヴェリーソード(1段目) Ⓔ ↙+D)×6→↙+B→(気絶)→メテオフォール→↙+D→デスフェノメノン

●POINT

弱レヴェリーソードでMAX発動するように調整してスタートできれば難しい部分は少ない。ループ部分は弱レヴェリーソードを引き付ければ簡単だ。後はメテオフォール後の相手の吹っ飛び具合に期待して↙+Dを狙おう。



弱レヴェリーソードからの↙+Dは➡⬇↙を入れ続けながらA→Dと押せばいい。



メテオフォール後の↙+Dは運任せ。うまくヒットしたらデスフェノメノンへ。

CHAOS Encyclopedia テリー補足：画面端で【パワーダンク(1段目)と】→ラウンドウェイブ・弱クラックシュートをたくさん決めれば、大[illegible]させることができる。この方法ならEXCEEDを使わずとももん絶連続技が可能だ。

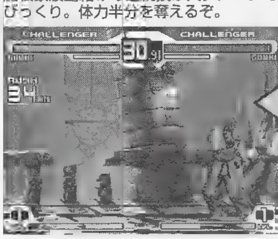


連続技レシピ

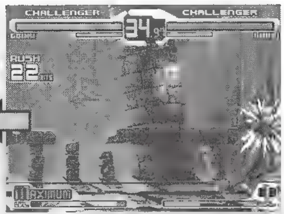
ジャンプD→近距離立ちCⓒ→弱竜巻斬空脚→【弱豪昇龍拳(2段目)(と)→弱竜巻斬空脚】×5→近距離立ちCⓒ→滅殺豪波動→近距離立ちCⓒ→百鬼豪衝(気絶)→ジャンプD→近距離立ちCⓒ→弱竜巻斬空脚→近距離立ちCⓒ→百鬼豪衝

●POINT

豪鬼クラスの防御力の相手に狙える画面端連続技。豪昇龍拳は攻撃発生が早いので、めいいっぱい引き付けて当てよう。慣れれば比較的簡単だ。



滅殺豪波動絡みの連続技が大ダメージでびっくり。体力半分を奪えるぞ。



同キャラが最もやりやすい。豪昇龍拳は攻撃発生が早いので拾いが楽。

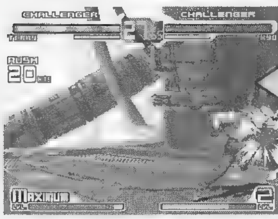


連続技レシピ

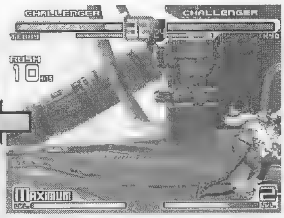
ジャンプD→近距離立ちCⓒ→ライジングビート(5段目)→近距離立ちCⓒ→ツインゲイザー→パワーダンク(と)→弱クラックシュート→【パワーダンク(と)→ラウンドウェイブ〜弱クラックシュート】×2→バスターウルフ

●POINT

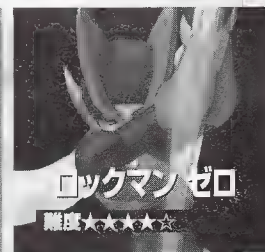
2回目の近距離立ちCでMAX発動すれば、ここまで決まる。なおこの連続技は途中で気絶するため、相手のパワーゲージをLv2以上ためて決めるのが重要になる。



後半はパワーダンクの拾いがすべて。引き付けないとラウンドウェイブが空振る。



2回目の近距離立ちCでMAX発動するように調整すれば、最初の方は楽。

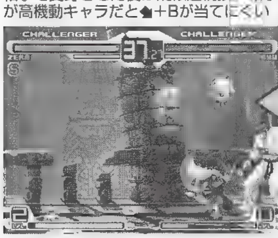


連続技レシピ

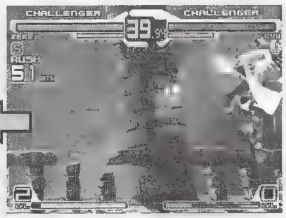
サイバーエルフ(フグ)→近距離立ちDⓒ→チャージショット→大ジャンプトリプルロッド×5→(気絶)→サイバーエルフ(メットール)→しゃがみCⓒ→三段斬り→⬉+B×3→しゃがみB×2ⓒ→アルティメットセイバー

●POINT

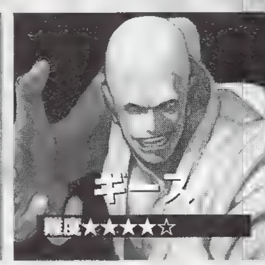
画面端の相手の頭上にサイバーエルフ(フグ)設置してからスタート。相手を浮かせた後の大ジャンプトリプルロッドは、大ジャンプ後にやや高めで当てていこう。



相手を変身させた後は疑似連続技。相手が高機動キャラだと⬉+Bが当てにくい



スタートからして大道芸。浮いた相手へは大ジャンプトリプルロッドを微妙に高めで。

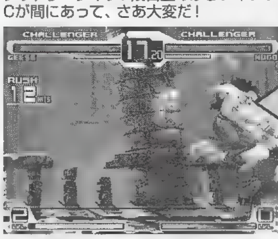


連続技レシピ

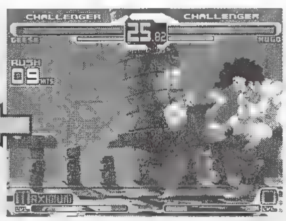
近距離立ちD(2段目)ⓒ→【弱邪影拳(1段目)ⓒ→➡+Dⓒ】×5→弱烈風拳→(気絶)→大ジャンプD→近距離立ちCⓒ→➡+Dⓒ→デッドリーレイブ(7段目)→ジャンプC→近距離立ちC【➡+Dⓒ→弱邪影拳(1段目)ⓒ】×5→(気絶)→羅生門

●POINT

大型キャラ限定のもん絶連続技。1回目の気絶の後は、バックステップ→弱烈風拳2回でパワーゲージをためよう。



デッドリーレイブ7段目止めからジャンプCが間にあって、さあ大変だ！



レシピは長いが、ギース使いなら実戦で狙えるくらい簡単なもの。



連続技レシピ

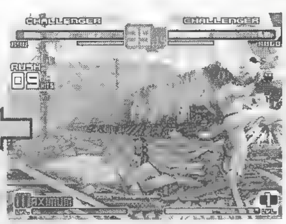
ジャンプD→【昇龍拳(と)→➡+B】×5→(気絶)→ジャンプD→近距離立ちCⓒ→真・昇龍拳

●POINT

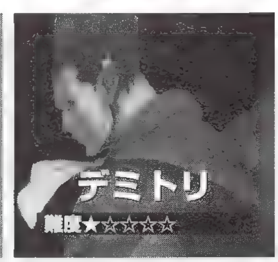
画面端限定で、昇龍拳でMAX発動するように調整してスタート。昇龍拳で拾って➡+Bを当てるためには、1フレームの誤差も許されないため、2〜3回ならまだしも、5回も連続で成功させるのは至難の業なのだ。



真・昇龍拳までつなげば、ヒューゴーでさえもん絶させることができるぞ。



昇龍拳の拾いがほんと難しい。2〜3回できても5回はなかなかつながらない。

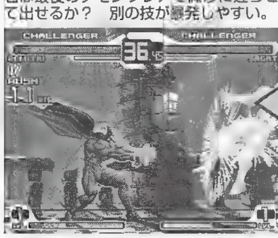


連続技レシピ

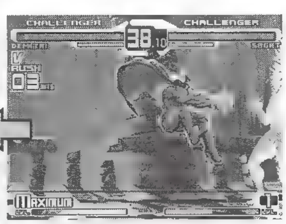
空中ES・カオスフレア→(フロントステップ)→デモンクレイドル(2段目)ⓢ→ES・カオスフレア×2→デモンフレア

●POINT

サガット限定の画面端での連続技。1キャラ分ほど離れた位置で低空の空中ES・カオスフレアを当ててスタート。そして最後のデモンフレアは微妙に遅らせて出して全段ヒットさせるのだが……デモンフレアがホント出にくい。



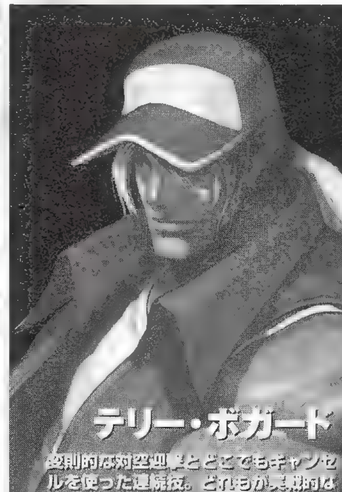
君は最後のデモンフレアを微妙に遅らせて出せるか？ 別の技が暴発しやすい。



サガット限定のこの連続技。低空ES・カオスフレアを3ヒットさせつつスタートだ。

CHAOS Encyclopedia [illegible]ジャンプDの後、近距離立ちCを挟めば、ループ部分を4セットに減らして最後に[illegible]を早めに当てれば、気絶させることができる。[illegible]させることができるぞ。

TERRY BOGARD



テリー・ボガード

変則的な対空迎撃とどこでもキャンセルを使った連続技。どれもが実戦的なので確実にマスターしておきたい。

Text：真瑠世

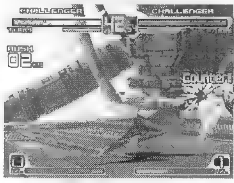
バスターウルフ活用法

相手を画面端に追い込んだ際に跳び込まれたときは、バスターウルフが役立つ。最悪でも相打ちで迎撃でき、相打ちの場合は続けてバスターウルフを出せば、追撃できる。パワーゲージを2本使うが見返りは大きいので狙いたい。

次は遠距離戦での活用法。相手と端～端くらいの距離のときはパワーウェイブのけん制で相手のジャンプを誘い、バスターウルフを当てていこう。前ジャンプ、垂直ジャンプの両方とも迎撃できるぞ。



相手を画面端に追い詰めたときに跳び込まれたら、迷わずバスターウルフを使おう。



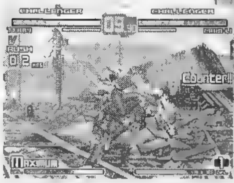
相打ちになったらすぐにバスターウルフをもう一度。大ダメージかつ端に釘付けだ。

強力な対空技

相手キャラが高いジャンプを持つキャラで、さらにめくり気味の跳び込みをしてくる場合は、強クラックシュートを早めに出すことで迎撃することができる。強クラックシュートは状況によって3ヒットし、さらに大ジャンプDで追撃すれば超必殺技並のダメージになるぞ。また相手のめくりジャンプ攻撃と相打ちになった場合、垂直ジャンプCで追撃が狙えることもある。舞や春麗に対して特に有効なので狙っていこう。



めくり気味の跳び込みを察知したら、早めの強クラックシュートが大活躍。



たとえ相打ちでもその後に追撃できることが多く、威力的にも申し分無いのだ。

連続技活用法

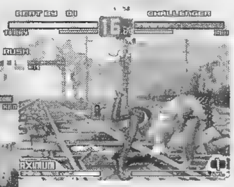
今回紹介する連続技はいずれもMAX発動中のもの。

Ⅰはバスターウルフの1段目にどこでもキャンセルをするのがポイントで、体力半分近くを奪うことができる。もちろん画面端近くならツインゲイザー止めで追撃も狙えるため、かなり役立つぞ。

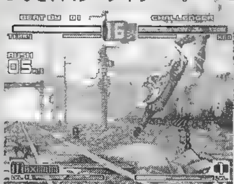
Ⅱはフロントステップから狙うもの。フロントステップをした瞬間からため始めつつ、しゃがみBのつなぎをやや遅めにするのがポイント。画面中央で真価を発揮するぞ。

新着連続技

- Ⅰ 近距離立ちC Ⓒ▶ バスターウルフ Ⓩ▶ ライジングタックル【1段目Ⓩ▶】→強クラックシュート→パワーゲイザー
- Ⅱ しゃがみB×2 Ⓒ▶ 強ライジングタックル【1段目Ⓩ▶】→強クラックシュート→パワーゲイザー

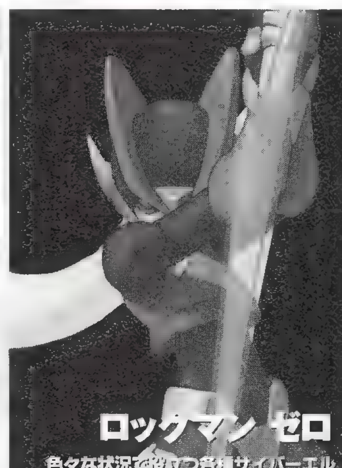


MAX発動中は、バスターウルフの後に下タメのクセを付けておきたい。



1段目にどこでもキャンセルをして強クラックシュートへつなぎ、パワーゲイザーへ。

ROCKMAN ZERO



ロックマン ゼロ

色々な状況で役立つ各種サイバーエルフの利用法を紹介していく。利用価値が高いのでぜひとも覚えておこう。

Text：ケンちゃん

各種サイバーエルフの使い方

普段の立ち回りから守りの堅いロックマン ゼロだが、サイバーエルフたちの援護を借りて、より堅固に闘おう。

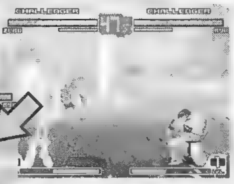
サイバーエルフの中でも最も使いやすいのはフグ。A↓B↓C↓Dの順で低い位置に設置することができる。主に一番高度の低いAをメインに使っていこう。相手の飛び道具を一方的にかき消す上、跳び込み防止にもなる優れものだ。ヒット時は一瞬だけやられ判定を残したまま相手を吹き飛ばすので、ヒットすると思ったら空中トリプルロッドを用意しておこう。

ハチは頭上に出現し、斜め上方or前方に針を飛ばす。相手の跳び込みを効果的に防止してくれるので、対空を気にせずどんどんバスターショットでプレッシャーを掛けていこう。時間稼ぎにもってこいのサイバーエルフといえる。

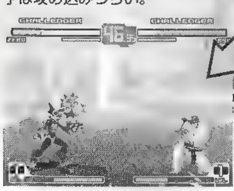
EXCEEDのサイバーエルフフォースは連続技に組み込んでいくのもいいが、ガード不能という性質を活かして起き攻めに利用しよう。オススメの狙いどころはCD投げ↓◣+Bの後。◣+Bのモーション中にコマンドを入力しておき、硬直が解けたと同時に出そう。起き上がりに重なれば、無敵がある必殺技を出されない限り回避されることは無い。



ガイルのように飛び道具を多用する相手なら、ナースBを召喚するのもアリ。



フグを設置するタイミングは、自分が体力勝ちしているときがオススメ。



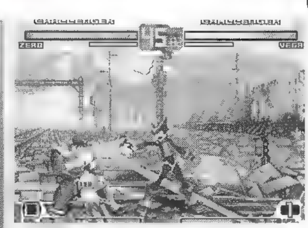
重なるように待機し、バスターショットでけん制すると相手は攻め込みづらい。

メットールを使った起き攻め

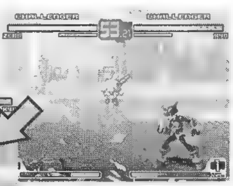
サイバーエルフ（メットール）は下段判定なので、相手の起き上がりにジャンプ攻撃と同時に重ねるとガード困難な連係を作ることが可能だ。

オススメの狙いどころは、CD投げの後。硬直が切れたと同時にメットールを呼び出し、起き上がりに一歩下がってからジャンプCをめくり気味に当てていこう。

また、ジャンプ攻撃を同時に当てられないキャラに対しても、前方ジャンプのタイミングでガード方向を惑わせられるので、見切りづらい択一攻撃としても利用できるぞ。



起き上がりに重ねるEXCEEDは、無敵のある必殺技を持っていないキャラに有効だ。



相手の起き上がりにメットールを重ねてめくり気味前方へジャンプ！



ジャンプ攻撃が重ならなくてもガード方向が分かりづらく、回避はかなり困難だ。

CHAOS Encyclopedia テリー補足：めくりに対して強クラックシュートを使って3ヒットしたときには、パワーゲイザーによる追撃が狙えない。また連続技Ⅱは強クラックシュートの分だけ画面端へ到達しやすい。
ロックマン ゼロ補足：相手をメットールにした後は、しゃがみB連打でダメージを与え、アルテイメットセイバーを決めよう。ジャンプで逃げる相手には空中トリプルロッドを狙おう。



豪鬼を象徴する必殺技である阿修羅閃空と斬空波動拳に対する対策を知っていれば、対戦がかなり楽になるぞ。

Text：極限堂

押さえておきたいポイント

豪鬼の主要技である斬空波動拳には基本的にGCフロントステップで対処していこう。中間距離で垂直ジャンプから斬空波動拳を撃たれたときは、GCフロントステップをして様子を見よう。この後に豪鬼が再度ジャンプして上昇中に斬空波動拳を出してくるようなら、この斬空波動拳にもGCフロントステップを使おう。目の前に落下してくる豪鬼の着地際を攻めていこう。

2発目の斬空波動拳をジャンプの下降中に出してくると読んだら、1発目にGCフロントステップをして距離を縮めた後、即座にフロントステップ。すかさず京や庵の近距離立ちCのような上方向に攻撃判定が出る技を出せば、簡単に迎撃することができる。

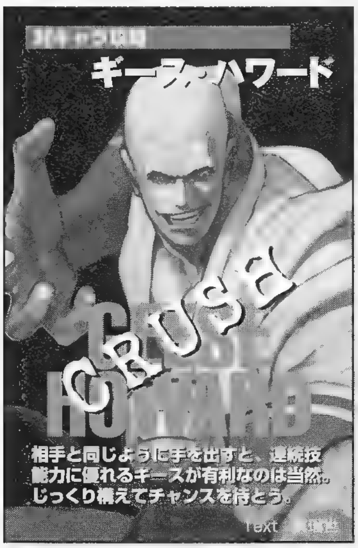
斬空波動拳にGCフロントステップするときは、パワーゲージの消費を抑えるために➡➡入力を徹底しよう。通常技に対して掛けるよりもヒットストップが長いので➡入力がやりやすい。➡➡で行なうクセを付けておこう。

また、こちらが攻め込むときは阿修羅閃空で逃げられて仕切り直しされやすい。そこで、攻め込むときはあらかじめ飛び道具や突進系の必殺技のコマンドを仕込んでおき、阿修羅閃空を確認したら必殺技を出していくといい。


続いて2発目の斬空波動拳にもGCフロントステップをして距離を縮めていこう。

起き上がりに重ねられることが多い斬空波動拳。とりあえずGCフロントステップだ。


攻め込んだときに阿修羅閃空を出してくると思ったら、コマンド入力をしておこう。



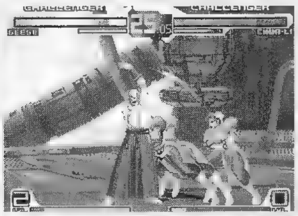
相手と同じように手を出すと、連続技能力に優れるギースが有利なのは当然。じっくり構えてチャンスを待とう。

Text

がまん強くいく

しゃがみBからの連続技と、➡+Dを絡めた連続技が強力なギースだが、しゃがみBからは小技2発でのヒット確認はできず、➡+Dは近距離立ちCからしか連続技にならないため、どちらも決め打ちで使ってきやすい。ガードを固めつつ様子を見て、しゃがみB→弱烈風拳の弱烈風拳か、近距離立ちCにGCフロントステップを狙おう。

注意点は弱烈風拳にGCフロントステップをするとき。この技はヒットストップが短いため、➡➡入力でGCフロントステップをしようとすると失敗しやすい。必ずBC同時押し入力で安全に反撃するのが重要になるぞ。


弱烈風拳へBC同時押しをする。ここで反撃できるか失敗するかで展開が大きく変わる。

そのほかの注意点

レイジングストームはいったんガードしてしまうとGCフロントステップしても投げ技以外では反撃できない。コマンド投げを持つキャラ以外は反撃しないように。また、空振りしたときも、焦って反撃しようとしてくらったり、フロントステップをしたところに次のレイジングストームをくらうことが多い。空振りには無理に反撃を狙わず、必殺技を出してゲージためなどをする方が得策といえる。

またためくりジャンプBは深めにガードしない限り、次の地上技は連続ガードにならない。瞬時に投げ判定が発生するコマンド投げを持っているなら割り込みを狙ってみよう。


レイジングストームをいったんガードしてしまったら反撃は無理に狙わないのが得策。



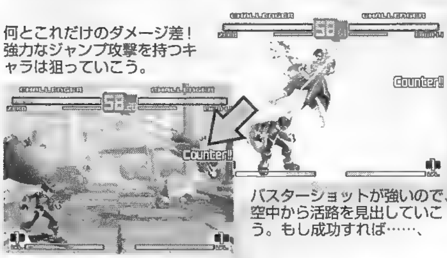
最強といっても過言ではない飛び道具を持つため、立ち回りの穴は少ない。防御力の低さを突くのが勝利の近道だ。

Text：ケンちゃん

ジャンプ攻撃で相打ちを狙う

ロックマン ゼロのメインの対空技であるトリプルロッドは、無敵時間が攻撃判定発生後まで続かない上、多段ヒットのため1ヒット分ダメージが低い。跳び込みからの強攻撃で相打ちを取れば、カウンターヒットで、大幅にダメージ勝ちできる。

ロックマン ゼロのトリプルロッドのタイミングによっては負けてしまうこともあるが、下方向へ強い判定を持つジャンプ攻撃があるキャラは、積極的に狙っていこう。


何とこれだけのダメージ差！強力なジャンプ攻撃を持つキャラは狙っていこう。

バスターショットが強いので、空中から活路を見出していこう。もし成功すれば……、

シールドブーメランガード後の攻防

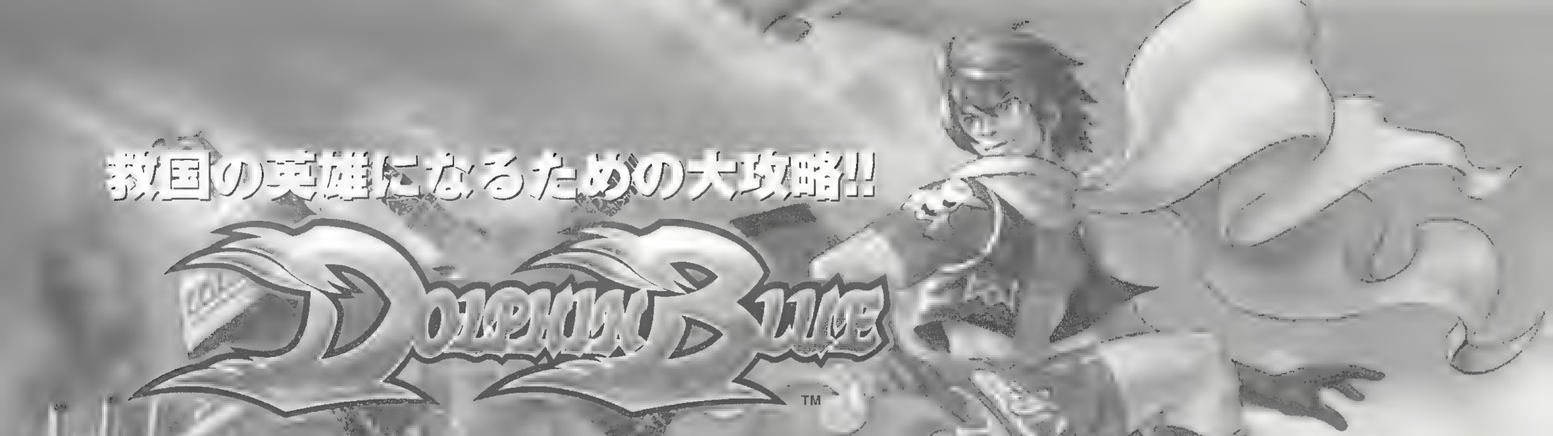
シールドブーメランをガードした後は、ロックマン ゼロ側が有利になる。ガードしたままでは再びダッシュからのシールドブーメランで体力をケズられる上、パワーゲージまでためられてしまうのでしっかりと対応していこう。

シールドブーメランからはGCフロントステップ狙いの通常投げとダッシュからのシールドブーメランの択一攻撃がメイン。前者にはガードのまま、後者にはGCフロントステップから反撃を狙おう。


シールドブーメラン後は落ち着いてGCフロントステップを使って対処しよう。

シールドブーメランはガードしてしまうと、大幅に体力をケズり取られる。

CHAOS Encyclopedia
豪鬼対策補足：起き上がりに重ねられた百鬼襲砕は、ノーマルジャンプで避けるようにしよう。大ジャンプではいきなり空中判定になってしまうのでつかまれてしまうぞ。
ロックマン ゼロ対策補足：メットールに変身させられたら後方への歩いて逃よう。ジャンプは空中トリプルロッドからの連続技で大ダメージを受けかねないので絶対避けること。



救国の英雄になるための大攻略!!

DOLPHIN BLUE™



ドルフィンブルー
■メーカー：サミー
■ジャンル：シューティングアクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2003年8月(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

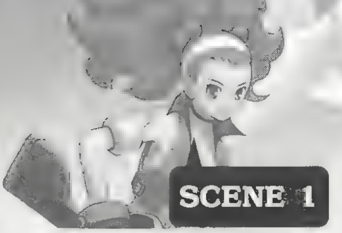
Text：[illegible]

ついに攻略も最終LOGに突入！　道中、ボス共に難度が高くなっているので、増ページで詳しく攻略していくぞ。また、最終LOGは速攻勲章が多い。その入手ポイントにも注目だ。

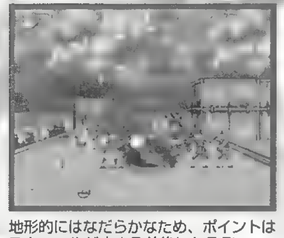
LOG5

決戦！　帝国要塞突入

3種類の地上シーンで構成された最終LOG。注意すべきポイントが多いので、一つひとつ確実にクリアしていこう。



SCENE 1



地形的にはなだらかなため、ポイントはスクロールが止まる前後になるぞ。

シーン1では平たんな地形での戦闘になる。敵は、ザコ兵士と戦車がメインで、スクロールが止まるとラッシュが始まるようになっているぞ。一カ所に敵がたまっていることが多いので、スクロールが止まった瞬間の対処が重要になるぞ。

POINT 1

ここでは前後の砲台に挟まれての戦闘。砲台からは放物線を描く弾が発射される。まずは前方に歩きつつ、一つ破壊し、その後、ザコを一掃しつつ後方に戻って後方を破壊。その後は再び前進しながら前方を破壊すればＯＫ。



このシーンは前方の砲台を2門破壊すれば突破できる。後方にはあまりかかわらない方が無難。

POINT 2

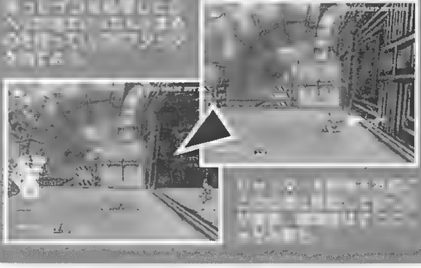
ポイント2と3はいずれも前方に戦車、後方にザコという図式になる。ポイント2は写真の位置で問題無いが、ポイント3では放物線を描く戦車の弾に注意しつつザコを処理するため、武器アイテムが無いと長期戦になりがち。



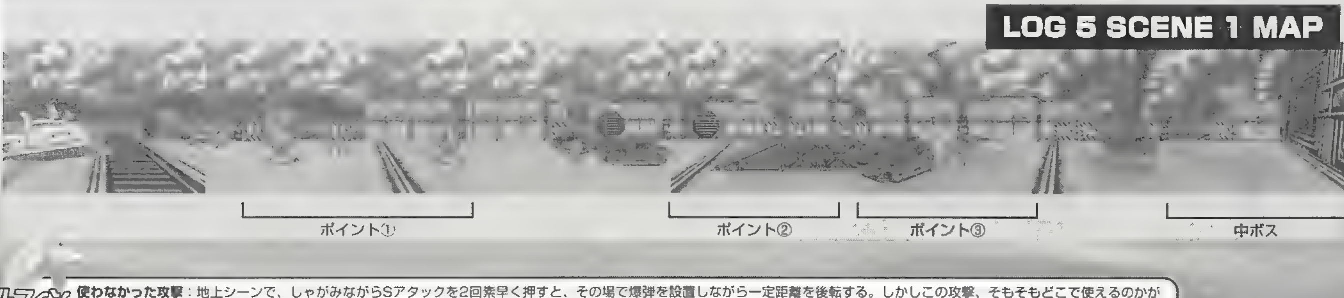
戦車の弾が懐に来ないので、この位置で後方のザコをたまに処理していけば楽勝だ。

中ボス戦のポイント

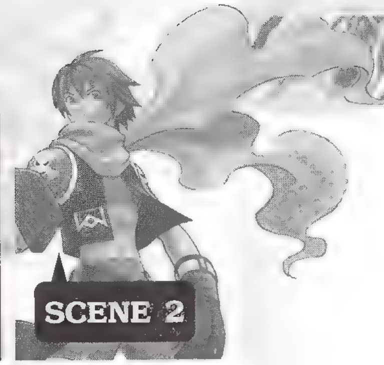
[illegible]先して倒す。戦[illegible]コンテナの右側で待機し[illegible]



LOG 5 SCENE 1 MAP

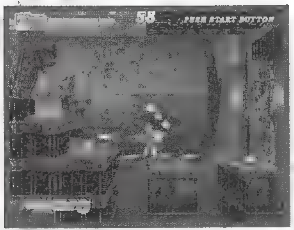


ドルフィン事典　**使わなかった攻撃**：地上シーンで、しゃがみながらSアタックを2回素早く押すと、その場で爆弾を設置しながら一定距離を後転する。しかしこの攻撃、そもそもどこで使えるのかが謎。あえて使い道を挙げるなら、戦車の出現時に置いておくくらいか？　それほど意味は無いが、試してみるのもいいだろう。

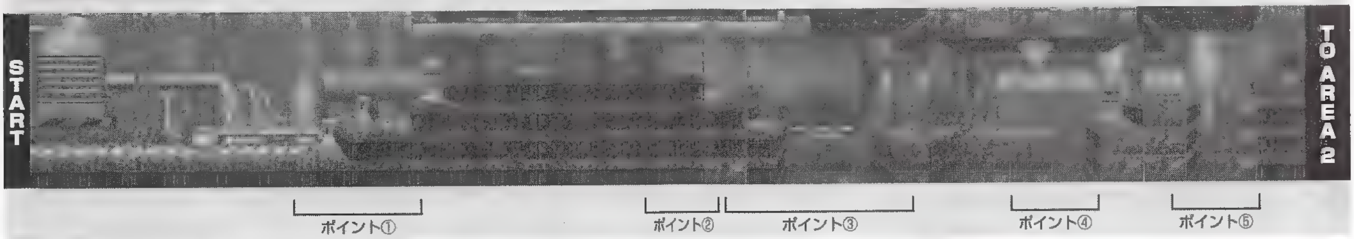


AREA 1

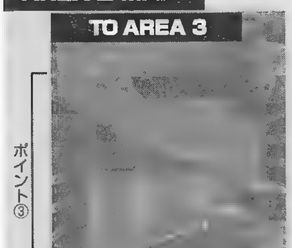
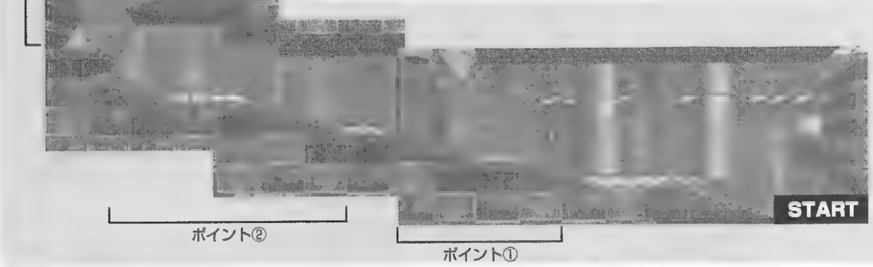
ポイント1では、4門の砲台が相手。砲台は普通に攻撃すれば楽勝だが、ザコ兵士の手りゅう弾には注意しよう。
ポイント2では、火炎放射砲台が突然出現する。射程外から攻撃すれば問題無いぞ。
ポイント3では、下に居る兵士の手りゅう弾の間隔を見つつ、一気にその足場まで移動しよう。すると前方に兵士、後方に砲台が出現。足場の左側でしゃがみ撃ちを使い、兵士→砲台の順に撃破しよう。
ポイント4では、前方と上方に砲台が出現する。上方の砲台の弾は自分を狙っているが、真下が安全なので楽勝だ。
ポイント5では、足場を乗り移ったときと、次の段差を登ったときにトゲたるが転がってくる。少しずつ移動して出現させ、すぐに後方へ。


足場の左側なら砲台の弾が当たらない。この位置でザコを倒していくといい。

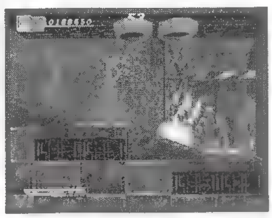
AREA 1 MAP



AREA 2 MAP


ここまで来たら、素早く登ろう。兵士の手りゅう弾の軌道が読めないからだ。

後方から来る兵士は地形の関係で倒しづらい。Sアタックを使って倒そう。


AREA 2

このエリアでは、AREA1とはうって変わって、右から左へ進んでいく。ここでの主な敵は、ザコ兵士と、転がってくるトゲたるになる。
ポイント1では、トゲたるをやり過ごした後、上方に砲台があるので、その砲台の真下へと一気に移動するのがポイント。砲台を破壊した後は前後から兵士が来るが、特に後方の兵士は地形の関係で攻撃しづらいので注意しよう。確実に倒すにはSアタックを使うといい。
ポイント2では、トゲたるが二つ出現する。後方の兵士に注意しながら、ジャンプでかわしていこう。
ポイント3では、砲台破壊後に、上へ上へと飛び移っていく形になる。ここでは、最後の足場は一気に登っていくこと。右上のくぼみに居る兵士が手りゅう弾を投げてくるのだが、その軌道が把握しづらいからだ。

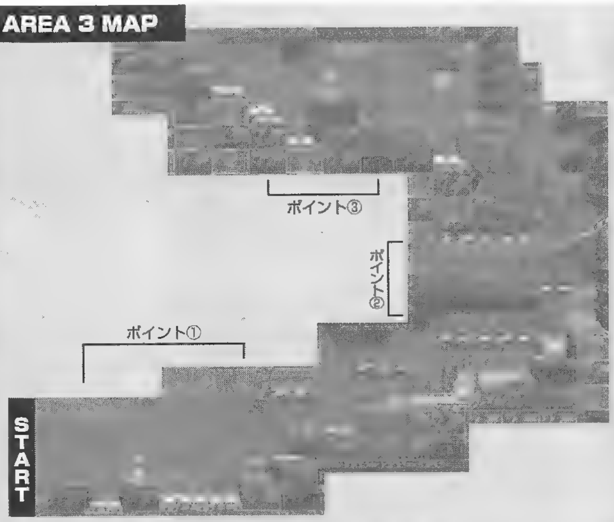
AREA 3

ポイント1では2門の砲台が相手。1門目の砲台は、手前のくぼみに居る兵士をSアタックで倒し、そのくぼみの手前から砲台を攻撃しよう。2門目の砲台は、手前のくぼみに入って兵士を倒し、次に弾の間隔を見計らって2回ジャンプ。砲台の上に乗ろう。
ポイント2では、事前に手に入るファイヤークラッカーが活躍する。まず砲台に対して1段下の足場から少し距離を取って攻撃しよう。次は砲台のあった足場に乗って、ジャンプ撃ちをする。こうするとファイヤークラッカーが地面を転がっていくため、奥の敵を倒しやすいのだ。
ポイント3では砲台が多数出現するが、1門ずつジャンプ撃ちで慎重に破壊すること。


2門目の砲台は上に乗ってしまうのが手っ取り早い。くぼみから2回ジャンプしよう。


ポイント2では、ファイヤークラッカーを転がそう。奥の敵もこれで楽々倒せる。

AREA 3 MAP



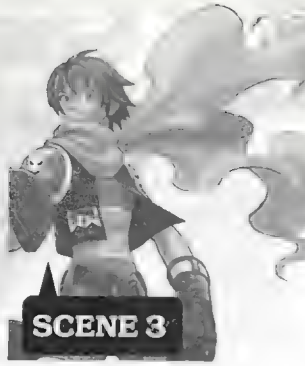
ドルフィン事典

シーン2ラスト補足：シーン2の最後には、シーン1の最後と同じような感じでヘリが出現する。ザコ兵士が厄介なので、Lv.3Sアタックで素早く倒すといい。AREA3も終盤に差し掛かったら、Lv.3Sアタックが使用できるようになるまでゲージがたまるのを待ってから踏み込もう。



帝國 亞地区方面軍 軍指令
鬼鋼院・R・ヴィンツェンツ元帥

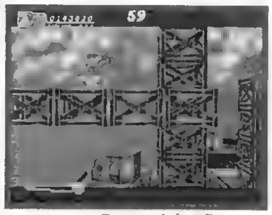
悪のカリスマ！ 武闘派帝国軍元帥。今回の王国侵攻作戦の首謀者。
帝国要塞『斧士』（フジ）で王国軍を迎え撃つ！



全体的な注意点

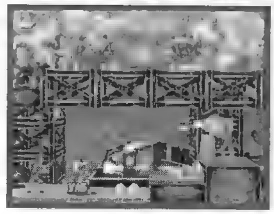
いよいよ道中最後のシーンになるが、ここは中央に長く続く足場の、上下どちらかを進むことになる。途中で上下がつながることもあるが、すべて下ルートを通るのがいいだろう。上ルートだと下の敵を攻撃しづらいからだ。

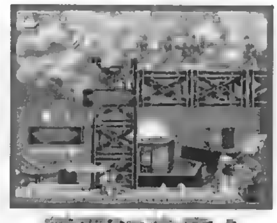
次は敵兵士について。ここでは大きく分けて三種類の攻撃をしてくる。破壊可能の誘導ミサイル、そしてマシンガン、手りゅう弾だ。上ルートに居る兵士は自分が真下に行くまで攻撃できないため、どの攻撃をしてくるかを把握するのが重要になるぞ。特に手りゅう弾には注意しよう。



ルートに注意！

手りゅう弾に注意！





敵弾に注意！

複雑な地形に注意



ここは手りゅう弾の間隔を見計らって一気に進んでもいいが、Sアタックを使うのが安全だ。



下ルートの敵を一掃したら、一気に進んで、真下から上ルートの敵を一掃していく。

POINT 1

前半は上の段に手りゅう弾を投げてくる兵士がほとんど居ないため、マシンガンの弾道に注意して進めば特に問題は無い。下ルートの敵を一掃したらドンドン進もう。下ルートでひときわ大きくせり出した足場の奥に居る兵士はSアタックで倒すといい。

POINT 2

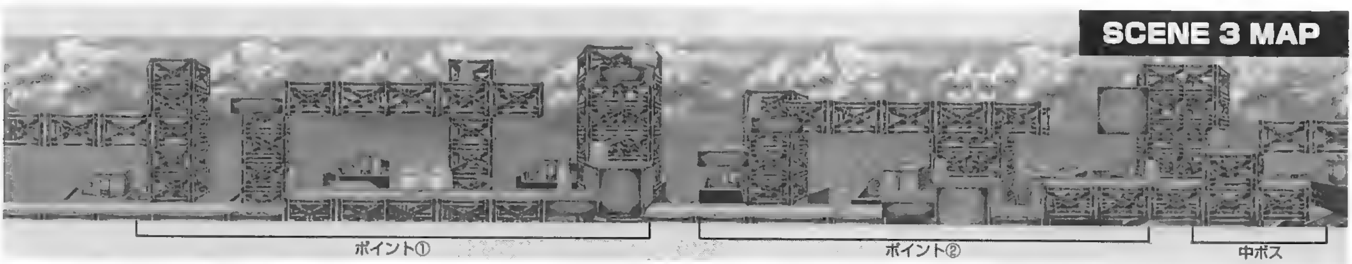
後半に入ると、手りゅう弾の割合が増えてくるため前進しづらくなる。地形も段差が多くなるため、死角に居る兵士が厄介だ。ひとまず倒せる敵は倒し、後は手りゅう弾の間隔を見て慎重に進もう。Lv.3Sアタックをくぼみに居る兵士に使うと楽になるぞ。

中ボス前ではSアタックゲージをLv.3になるまでためよう。これで準備OKだ。



死角から攻撃してくる兵士は厄介なので、Sアタックを使って倒すといい。

SCENE 3 MAP



七つの速攻勲章

特定の敵を素早

最終LOGでは、速攻勲章が出る場所が7カ所もある。階級を上げたい人はぜひとも狙ってみてほしい。

1：シーン1のポイント1の2門の砲台に挟まれている地点を素早く抜ける。

2～4：シーン1に出現する戦車3台を素早く倒す。（各戦車ごとに速攻勲章が出現）

5：シーン1ラストの戦闘ヘリを素早く倒す

6：シーン2ラストの戦闘ヘリを素早く倒す

7：シーン3ラストの戦車を素早く倒す

条件はこのようになっていて、そのほとんどが中ボスクラスの敵を速攻で破壊するというもの。素早く撃破するには、必ずLv.3Sアタックをためた状態で挑み、なおかつ、事前に何らかの武器アイテムを入手しておくことが必要になる。頑張って集めてみてほしい。



敵を倒すというのならまだしも、砲台地帯を速攻で抜けるというのは気付きにくい。

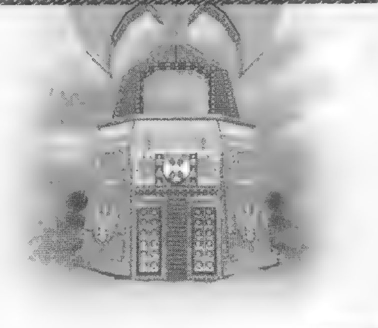
ドルフィン事典 **ラスボスの勲章**：ラスボスは2体とも、形態ごとに速攻勲章が出るぞ。つまり合計で4回速攻勲章を狙えるのだ。しかし勲章を多く出すには、ミサイルが出たら、すかさず取って至近距離でどんどん当てるくらいのペースでなければならない。このため、勲章はなかなか狙えなさそうだ。

LOG 5 BOSS PART1

帝国要塞

『斧士』

ランダム要素の強い攻撃に四苦八苦しがちだが、クリア目前なので気合重視！



第一形態

第一形態では、本体の左右にある発射口から直角に曲がるミサイルが一度に3発射出される。ミサイルは最初に上下のどちらかに射出され、その後、天井or地面付近で本体方向へ曲がっていく。

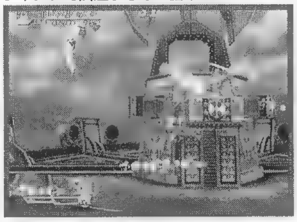
ここではザコ兵士がたまにガトリングorホーミングミサイルを出すが、武器アイテムを取ったとしても、遠距離から逃げ腰に攻撃しているとタイムオーバーになってしまう。このため、ボスの下に入り込んで弾を全弾当てていこう。

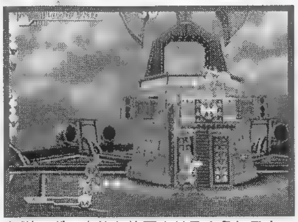
基本的には最初にLv.3Sアタックを当て、後は写真の位置に画面をスクロールさせつつ、本体の下に入り込んで撃つだけ。曲がってきたミサイルは破壊可能だが、無理に破壊しようとはせず、3本まとめてジャンプで回避or1本目をしゃがんでかわして2本目以降をジャンプでかわそう。このとき、ジャンプ中にSアタックを出して、滞空時間を長くすることを忘れずに。



ジャンプの着地前にLv.1Sアタックを出し、滞空時間を長くするのが最も重要。

ミサイルは破壊するのではなく、まとめてジャンプで回避するのが基本。





右側にボス本体を位置させるようにスクロールさせることを心がけよう。

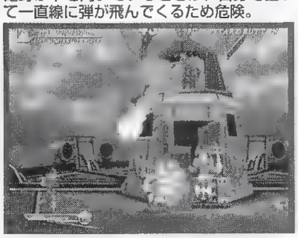
第二形態

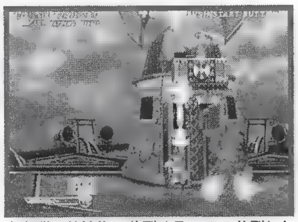
第二形態は、トゲ付きリフトが落下してくる攻撃と、上部の砲台からの火炎弾。

特に厄介なのが火炎弾だ。火炎弾は着弾時に左右に分裂して、さらに飛来してくる。また、砲身が斜め上に向いているときは火炎弾は放物線を描きつつ飛来するが、砲身が斜め下に向いているときは自分を狙って直線に弾が飛んでくるため、非常に危険。

弱点のリフトに対しては比較的楽に攻撃できるので、火炎弾の動きに注意するのが重要。火炎弾が放物線を描いているときは弱点の真下付近で小さく避けてなるべくダメージを与えるようにし、砲身が下を向いたら左右に大きく移動しながら回避していこう。

砲身が下を向いているときは、自分を狙って一直線に弾が飛んでくるため危険。





火炎弾は着地後に分裂する。この分裂した弾が着弾するまで気を抜けない。

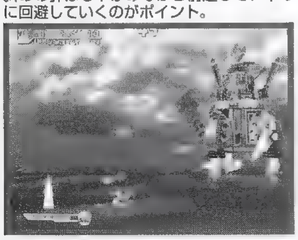
第一形態

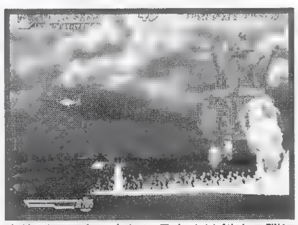
第一形態は砲台が回転しながら弾を連射してくる。また、本体は画面右、左、上の3カ所に移動しながら攻撃してくるぞ。砲台は3門あり、どれも本体に一定ダメージを与えれば破壊できる。

ここからは水上シーンになるので、Lv.3Sアタックが使い放題。Lv.3Sアタックの無敵時間を活かして弾避けをすることが多くなるぞ。

第一形態でのポイントは、本体が画面右or左に居るときの弾避け。斜めに来る弾は非常に避けにくいので、しゃがみながら前進して弾のすき間に入ってしまうのが重要だ。一方、本体が上に居るときは真下で避けつつ、Lv.3Sアタックをお見舞いしよう。

斜めの弾はしゃがみながら前進して、早めに回避していくのがポイント。





本体が画面右or左にいるときは斜めの弾に注意。Sアタックは回避用に使おう。

LOG 5 BOSS PART2

三八試 高地戦斗攻撃機

『神電』

水上シーンでの闘いが正真正銘の最後。Sアタックを使いまくって確実に撃破するのだ。

第二形態

最後は衛星のようになって、電撃弾と巨大な分裂弾で攻撃してくる。

画面外にいったん消えた後、出現時に電撃弾をばらまき、その後海面にレーザーを照射。それが一定時間後に左右に分裂、その後再び画面外に消えていく。

電撃弾はランダムでばらまかれ、海面に着弾すると小さく爆発する。動きが非常に分かりにくいので、素早く弾のすき間を見つけるのが重要だ。

その後に来るレーザー照射は、左右どちらかに動き続ければ回避できる。分裂弾は弾速が速く、攻撃判定も大きいため、分裂を見てからジャンプをするとやられやすい。レーザー照射から分裂までがかなり長いので、ある程度待ってからジャンプをして、Sアタックも併用して滞空時間を長くするのがポイント。

Sアタックは画面外から戻ってきたときと、分裂弾を回避したときに使っていこう。

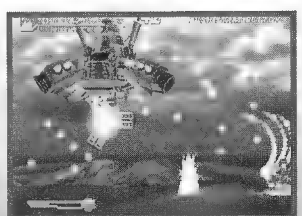




そして分裂。ジャンプSアタックを使い、回避しながら攻撃していこう。

電撃弾の後はレーザー照射が来る。これは動き続けていれば当たらない。





画面内に戻ってきたときにSアタックを使い、電撃弾のすき間を素早く見つけよう。

ドルフィン事典

攻略最終回：ドルフィンブルーの攻略は今回でめでたく終了です。クリア重視の攻略を読んで、アクションゲーマーが少しでも増えれば幸いです。ハイスコアを狙うもよし、高い階級を目指すもよし。これからも、いろいろな目標を立ててドルフィンブルーを楽しんでください。

あの名医が久々の登場！

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD



今月はおなじみの開幕攻防と、ジョニー、ディズィーのキャラ攻略をお届け。さらに、愛の処方箋では伝説のあの人が救済のために帰ってきたぞ!!

ギルティギア イグゼクス #RELOAD(シャープリロード)
ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：3月26日(稼働中)
■使用基板：NAOMI(GD-ROM)

IMPRESSION

[illegible]から5年以上たつが、まだまだ遊び尽くせないこの作品。動かして[illegible]キャラが多いので、サブキャラを作ってみるのもオススメです。

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています
ガトリング……ガトリングコンビネーション
ダスト……ダストアタック
ロマキャン……ロマンキャンセル
フォルトレス……フォルトレスディフェンス
デッドアングル……デッドアングルアタック
［ ］……ガトリング（カッコ内）
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンキャンセル
Ⓕ……フォースロマンキャンセル

連載第4回
開幕攻防大研究

遠いようで近い……それが[illegible]。ここで優位に立てば[illegible]はずだ。

今月は紗夢対ソル、ジョニー対闇慈、ファウスト対ポチョムキン、エディ対テスタメントの四つをピックアップ。開幕攻防はバックステップをして読み合いを放棄される場合が多いのが現状。だが、ソルのグランドヴァイパーなど突進力の高い技を出したり、ダッシュをすれば相手を捕まえやすい。これらの行動を起こせば、次ラウンドで動きにくくなり、強引に開幕攻防の読み合いに持って行きやすい。たまに使っていこう。

ジョニー VS. 闇慈

足払い(CH)、グリッター イズ ゴールド	◎	×	立ちHS、しゃがみHS
足払い	×	○	P戒
立ちHS	×	○	ダッシュ➡＋K
足払い	○	×	ダッシュ➡＋K
立ちHS→グリッター イズ ゴールド	△	△	ダッシュ➡＋K
立ちHS→グリッター イズ ゴールド	×	○	ダッシュ➡＋K→紅
グリッター イズ ゴールド	×	◎	ダッシュ足払い

ジョニー側は立ちHSかグリッター イズ ゴールドを出しておけば基本的には問題無い。対する闇慈側は立ちHSをガードポイントで取るタイミングで➡＋Kを出せば、先の二つの行動に対応できる。この行動を取る闇慈には、足払いも交ぜていくといい。



ジョニーはグリッター イズ ゴールドがオススメ。裏の選択には足払いを使おう。

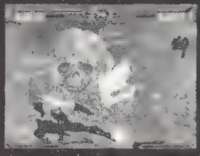


闇慈はとりあえずダッシュ。グリッター イズ ゴールドをくぐりつつ攻められるぞ。

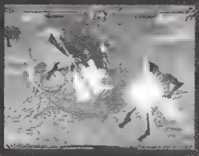
エディ VS. テスタメント

前方昇りジャンプK	×	×	➡＋K
足払い(CH、ガード、CH)	○	×	➡＋K、エグゼビースト、しゃがみHS
足払い	×	○	グレイヴディガー
立ちP、しゃがみP、足払い	×	○	遠距離立ちS (NH、NH、CH)
しゃがみS	○	×	遠距離立ちS
しゃがみS	×	○	しゃがみHS
Sインヴァイトヘル	×	◎	しゃがみS

エディ側はこれといった安定行動が無く、足払いがベターといえる。対するテスタメントはジャンプを封じる➡＋Kやエグゼビースト、足払いに勝てるグレイヴディガーが有効。また、エディ側は様子見が多いので、ダッシュで強引に接近するのもアリ。



最もリスクリターンのバランスが取れているのは足払い。ヒット時は起き攻めへ。



開幕バックステップも封じられるグレイヴディガー。反撃を恐れず出してみよう。

ソル VS. 紗夢

ソル側は➡＋Pカウンターからヴァンディットブリンガーが連続ヒットするので、開幕から大ダメージを与えるチャンスがある。逆に紗夢も低空空中ダッシュの出始めに出す特殊逆鱗を出せば、ソルの➡＋Pに打ち勝てる上に連続技を狙える。

また、ソル側は低空空中ダッシュや遠距離立ちSを、つぶせるしゃがみHSがオススメ。これなら開幕にバックダッシュされても反撃を受けにくい。奇襲としてグランドヴァイパーも有効。紗夢側はカウンター時によろけを誘発するしゃがみSが無難だろう。

遠距離立ちS	×	○	遠距離立ちS(CH)、しゃがみS(CH)
➡＋P(CH)、しゃがみHS(CH)、足払い(CH)	○	×	遠距離立ちS
➡＋P、しゃがみHS(相殺)	○	×	➡＋HS(相殺)
➡＋P	×	○	低空空中ダッシュ特殊逆鱗
しゃがみHS	△	△	低空空中ダッシュ特殊逆鱗
➡＋P、しゃがみHS	×	○	爆蹴～足払い
足払い(CH)	◎	×	爆蹴～足払い
➡＋P、足払い	×	○	立ちHS
遠距離立ちS(CH)	◎	×	立ちHS
グランドヴァイパー	[illegible]	×	遠距離立ちS、しゃがみS、➡＋HS



紗夢はしゃがみSでカウンターを狙うといい。リターン重視なら特殊逆鱗を狙おう。



見返り重視なら➡＋Pかしゃがみ HS。カウンターヒット時は大ダメージを与えられる。

ファウスト VS. ポチョムキン

ファウスト側は前方昇りジャンプPでほとんどの行動に打ち勝つか、空振りさせられ、ヒット時は連続技。ポチョムキンが技を空振りした場合は下り際にジャンプ【P→K】から連続技を決められる。また、昇りジャンプPに対処してくるようなら、ダメージの高い➡＋HSや、スキの少ないしゃがみPも使っていこう。

ポチョムキン側はジャンプPに対し、しゃがみHSを出せば相打ちでカウンターになるので、大ダメージを与えられる。このほかに、立ちKに打ち勝つ➡＋HSや➡＋Kなどもオススメできる選択肢だ。

昇りジャンプP	◎	×	メガフィスト・前方、ヒートナックル、ハンマーフォール
昇りジャンプP	◎	×	➡＋K(空)、➡＋HS(空)
昇りジャンプP	×	○	➡＋P(CH)、しゃがみHS(相CH)
立ちK	○	×	メガフィスト・前方
立ちK	×	○	➡＋P(CH)、➡＋HS
➡＋HS	×	○	➡＋P(CH)、➡＋HS
➡＋HS	◎	×	メガフィスト・前方(相)、➡＋P、➡＋K



ファウストは昇りジャンプPがオススメ。一辺倒だと対応されるので注意しよう。



ポチョムキン側で一番オススメなのはしゃがみHS。ヒット時の見返りが大きいぞ。

#Reload 事典

開幕の攻防補足：技の優劣表は、ラウンド開始の合図とともにお互いが最速で攻撃を出し合った場合のもの。片方が遅れて技を出したりすると、優劣表では勝っていても負ける場合があるので注意してほしい。記号は○=有利、△=ほぼ五分ないし痛み分け、×=不利で、略語はNH=ノーマルヒット、CH=カウンター、相=相打ち、空=空振り、相殺は略さず表記している。



DIZZY

ディズィー

通常投げからの連係をうまく組み立てて、ガードバランスの上昇や二択を仕掛けていこう。

Text：OYZ

通常投げからの連係を強化する

[illegible]表の[illegible]は通常投げから[illegible]始動に相手のガードバランス[illegible]を狙う連係。続けてループ[illegible]させれば、相手のガードバランスをMAXまでためられる。ガードバランスMAX時に通常投げからしゃがみHS×3などを決めれば気絶を狙えるぞ。気絶しやすいキャラ限定。

この連係の割り込まれやすいポイントは二つあり、一つ目は空中ダッシュ部分。特に、2ループ目以降の空中ダッシュ部分は、[illegible]+Pなどで割り込まれやすい。2段ジャンプで泡を割ってから着地と空中ダッシュの二択を迫るなどを交ぜて対応しよう。二つ目は、空中ダッシュ〜[P→K]の後。泡をしゃがみガードし、木の実をとる時に使ってたんですの上昇部分を避けると、通常投げを決められてしまう。これには[P・P・K]のことガトリングを変えて対応しよう。



泡を立ちガード[illegible]とる時に[illegible]

画面端の連係

Ⅰ：通常投げ→魚を捕る時に使ってたんです（以下魚）〜Pよく話し相手になってくれます（以下話し相手）→はじめはただの明かりだったんです→P泡→空中ダッシュ[P→P→K（泡を割る）]→木の実→[illegible]立ちS Ⓒ P話し相手→しゃがみK→立ちK Ⓙ P泡→空中ダッシュ〜

対応キャラ：[illegible]以外

Ⅱ：通常投げ→[illegible]話し相手→木の実→K泡→空中ダッシュ[P→P→HS]→(上段・下段の二択へ)

下Ⅲ：[illegible]ジャンプP（泡を割る）→しゃがみHS Ⓒ 魚 Ⓕ ダッシュしゃがみHS Ⓒ 魚 Ⓕ ダッシュ[illegible]+HS→空中連続技へ

下Ⅲ：足払い→しゃがみHS Ⓒ 魚 Ⓕ ダッシュしゃがみHS Ⓒ 魚 Ⓕ ダッシュ[illegible]+HS→空中連続技へ

[illegible]キャラ：スレイヤー、イノ、ソル、ミリア、エディ、ポチョムキン、紗夢、アクセル、[illegible]、ヴェノム、テスタメント、ディズィー

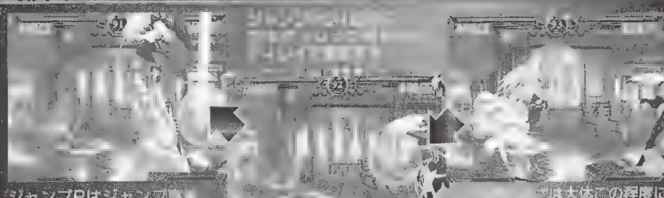
ここがポイント!!



ガード硬直中、ガードの切り替えは可能だが、やられ判定は硬直が解けるまで変化しないことを利用し、泡を立ちガードさせて、木の実をとる時に使ってたんですの上昇部分をガードさせよう。

泡からガードを[illegible]

連係Ⅱの中段もⅠの応用で、ジャンプHSの立ちガード硬直の持続（左上カコミ参照）を利用し、次のジャンプPを中段攻撃として機能させられる。このジャンプPは、泡を割る動作を兼ね、ヒット時には割った泡の攻撃判定が連続ヒットするぞ。



ジャンプPはジャンプ[illegible]最速を心掛ける。ヒットしたら、連続技をた[illegible]

[illegible]は大体この程度に[illegible]少し落下を[illegible]



JOHNNY

ジョニー

先月紹介したLv2ミストファイナー・上段からの連続技を紹介。キャラによっては致命傷になるぞ。

Text：ケンちゃん

Lv2ミストファイナー・上段始動の連続技

先月紹介した、「しゃがみ状態にLv2ミストファイナー・上段が当たるキャラ」への画面端での連続技を今月は解説していく。詳しいレシピは左表を見てほしい。

Ⅰはダメージを重視した連続技。立ちHS→グリター イズ ゴールドの部分は、相手がダウンした直後のバウンドに当てるように心掛けよう。

Ⅱは燕旋牙の1ヒット目のみを当てることがほぼ不可能なソル、闇慈へのダメージを重視した連続技。[illegible]+HSにジャンプ属性を仕込みつつディバインブレイドを出すときは、[illegible]+HS→[illegible]+Sとコマンド入力するといいぞ。

Ⅲ、Ⅳは燕旋牙の1ヒット目のみを当ててダウンを奪う連続技。連続技を決めた後は起き上がりにバッカスサイを重ね、再び同様の連続技を狙っていこう。

Ⅴ、Ⅶは Lv2ミストファイナー・上段からLv1ミストファイナー・上段をつなげる部分がポイント。引き付けてLv1ミストファイナーを出さないと、その後のグリター イズ ゴールドが空振りする。

Ⅵはグリター イズ ゴールド後の空中ダッシュを素早くつなげないとダウン復帰されてしまうので注意しよう。

Lv2ミストファイナー・上段からの連続技

Ⅰ：Lv2ミストファイナー・上段→[illegible]+HS Ⓒ ディバインブレイド〜[illegible] Ⓕ ジャンプ[K→S→D] Ⓒ（遅めキャンセル）[illegible]（1ヒット目のみ）→立ちHS Ⓒ グリター イズ ゴールド

対応キャラ：スレイヤー、イノ、[illegible]

Ⅱ：Lv2ミストファイナー・上段→[illegible]+HS（ジャンプ[illegible]）Ⓒ ディバインブレイド〜追加攻撃 Ⓕ ジャンプ[K→S] Ⓙ [illegible] Ⓒ [illegible]

対応キャラ：ソル、闇慈

Ⅲ：Lv2ミストファイナー・上段→[illegible] Ⓒ グリター イズ ゴールド→ディバインブレイド〜追加攻撃 Ⓕ ジャンプ[K→S→D] Ⓒ（遅めキャンセル）燕旋牙（1ヒット目のみ）

対応キャラ：カイ、[illegible]

Ⅳ：Lv2ミストファイナー・上段→立ちHS（若干後方に下がって引き付ける）Ⓒ グリター イズ ゴールド→ディバインブレイド〜追加攻撃 Ⓕ ジャンプ[K→P→D] Ⓒ（遅めキャンセル）[illegible]（1ヒット目のみ）

対応キャラ：[illegible]

Ⅴ：Lv2ミストファイナー・上段→Lv1ミストファイナー・上段→グリター イズ ゴールド→Lv2ミストファイナー・上段→グリター イズ ゴールド→[illegible] Ⓡ 空中ダッシュ[illegible] Ⓒ（遅めキャンセル）[illegible]（1ヒットのみ）

対応キャラ：[illegible]

Ⅵ：Lv2ミストファイナー・上段→グリター イズ ゴールド[illegible]×3→ディバインブレイド〜追加攻撃 Ⓕ ジャンプ[K→S→D] Ⓒ（遅めキャンセル）燕旋牙（1ヒット目のみ）

対応キャラ：[illegible]

Ⅶ：Lv2ミストファイナー・上段→立ちHS（若干後方に下がって引き付ける）Ⓒ グリター イズ ゴールド→空中ダッシュ[K→S→D] Ⓒ（遅めキャンセル）燕旋牙（1ヒット目のみ）

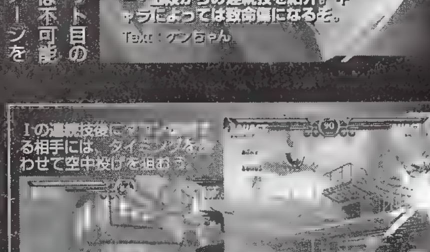
対応キャラ：[illegible]

Ⅷ：Lv2ミストファイナー・上段→Lv1ミストファイナー・上段→グリター イズ ゴールド→Lv2ミストファイナー・上段→グリター イズ ゴールド→ディバインブレイド〜追加攻撃 Ⓕ ジャンプ[K→P→D] Ⓒ（遅めキャンセル）燕旋牙（1ヒット目のみ）

対応キャラ：[illegible]

Ⅸ：Lv2ミストファイナー・上段→立ちHS（若干後方に下がって引き付ける）Ⓒ グリター イズ ゴールド→「それが俺の名だ」Ⓡ [illegible]+HS→ディバインブレイド〜追加攻撃 Ⓕ（着地）バッカスサイ

Ⅹ：Lv2ミストファイナー・上段 Ⓡ 空中ダッシュ[K→D]→（着地）ジャンプ[K→S] Ⓙ [K→S→D] Ⓒ 燕旋牙



Ⅰの連続技後に[illegible]する相手には、タイミングを合わせて空中投げを狙おう。

[illegible]のみを当[illegible]

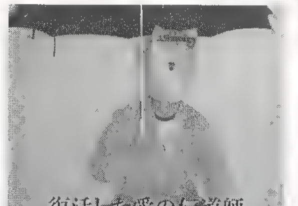
ディズィー補足：今回紹介した連係Ⅰは、爽健美氏の情報提供。感謝、感謝！　ブリジット、チップ、梅喧は立ちガードの判定が小さいので、木の実の上昇部分がヒットしないぞ。

ジョニー補足：Ⅸはディバインブレイド後に着地してバッカスサイを出し、起き攻めを狙おう。Ⅹは画面端付近でLv2ミストファイナーを当てたときの連続技だ。

Dr.プァチスト Presents

めくりの秘密を解剖です！

愛のGGXX処方箋 特別編


復活した愛の伝道師 Dr.プァチスト

アルカディアよ、私は帰ってきた！　というわけで、救済の旅から帰ってきたDr.プァチストです。今月は起き攻めのめくりについて指導していきますよっ。

起き攻めでめくりが発生する状況について

めくりとは、相手の頭上を越えるように攻撃を当てることで、ガード方向を逆にするテクニックのことです。

本作では、起き上がりの瞬間に振り向くモーションがあり、この動作中に攻撃された場合、レバーを前後どちらに入れてもガードポーズが出るため、「普通に起き上がりにめくりで技を重ねても、必ずガードされてしまいます」。しかし、左の表にある投げ技を当てた後のみ起き上がりにめくりを狙うことができます。

この原理を説明しましょう。左の表の投げ技は決めた後に相手がうつぶせで足をこちらに向けた状態でダウンします。この状態で起き上がると、通常の起き上がりにある振り向きモーションを出さずに起き上がるため、「左の表の投げ技を当てたときは、起き上がりにめくりを狙うことができる」ということになります。

当然、相手が自分の方向にレバーを入れていれば、めくりはガードされてしまいますが、相手が起き上がってからほんの少しだけ遅れて攻撃が当たるように調整すれば、めくりを狙った攻撃をそのまま正面ガードに調整できます。タイミングを変えるだけで簡単に二択を迫れます。

この起き攻めは画面端でも狙える上、その状況下ではキャラが見えにくくなって特に二択が見切りにくくなるため、有効な起き攻めの手段になるといえるでしょう。

めくりを狙える投げ技

キャラ名	投げの種類
カイ	空中投げ
メイ	[illegible]
	[illegible]
ミリア	[illegible]
ポチョムキン	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
チップ	[illegible]
	[illegible]
ファウスト	[illegible]
アクセル	[illegible]
闇慈	[illegible]
テスタメント	[illegible]
ロボカイ	空中投げ


足をこちら向けた[illegible]これのときにめくりを[illegible]


HSイルカさん[illegible]これでガード方向は[illegible]画面端だと分かり[illegible]
[illegible]介します。[illegible]相手の[illegible]

活用例：カイ

カイは画面端に向かって空中投げを決めた後がめくりを狙うチャンスになります。


見た目のガード方向はどう見ても表。しかし、実際のガード方向は逆です。

空中投げ後はダッシュジャンプからHSを重ねればめくりになり、遅めにジャンプSやHSを出せばガード方向は表になります。これを意識させれば、ダッシュジャンプHSを早め、遅めに出したり、着地下段攻撃や通常投げなどでガードを揺さぶることも可能です。

また、上記のほかにもグリードセバーを重ねるのも有効な手になります。早めに出すと、明らかに正面から攻撃しているのに、ガード方向は逆になるため幻惑効果が高いです。さらに、早めに出すことにより攻撃判定持続の後半部分が重なるので、ガードされても有利になるのです。ヒット時には大ダメージの連続技を決められるので狙う価値は、十分あるでしょう。

活用例：チップ


画面端付近で空中投げを決める機会は多いです。


低空空中αブレードヒット後は連続技をつなぎましょう。

チップは画面端に向かって空中投げを決めた後が、めくりを狙うチャンスになります。

めくりを狙うパターンは2種類あります。一つは相手の起き上がりに低空空中αブレードを重ねるパターン。めくり方向にガードさせたい場合は最速で重ね、表方向にガードさせたい場合はやや遅らせて低空空中αブレードを出しましょう。突進速度が速いので、非常に見切りにくい連係となります。

もう一つは着地と同時にHS殺式転移を出し、空中ダッシュからジャンプHSを重ねる起き攻め。空中ダッシュは早めに出すとめくり、着地寸前で出せば表方向に攻撃を重ねられますよ。

活用例：ミリア

ミリアは画面の端、中央を問わず、通常投げを決めた後に狙えます。通常投げ後は追撃を決めずにダッシュからHSタンデムトップを出し、相手の上を空中ダッシュで越えてしまえば完成です。

画面端の場合なら、通常投げからダッシュHSタンデムトップ→低空空中ダッシュと出し、そこからジャンプSか再度空中ダッシュSなどでガード方向を揺さぶっていくのが強力ですよ。


低空空中ダッシュで相手の裏へ。単純だが強力な連係です。


通常投げを決めた後は、ダッシュHSタンデムトップ。

活用例：ポチョムキン

ヘブンリーポチョムキンバスターを決めた後、相手が画面端に到達していれば、ジャンプHSを重ねてめくりを狙えます。これを意識させて、スカジャンプから着地にポチョムキンバスターでガードを崩すのも有効ですね。このほかにはハイジャンプDもオススメしたい攻めの一つ。真上から落下するのでガード方向が分かりづらく、ヒット時にどさくさでポチョムキンバスターを狙ったりするのもいいでしょう。


相手の真上でハイジャンプDを出すとめくりになります。

その後、強引にポチョムキンバスターを狙うのもあり。

画面端付近でポチョムキンバスターを決めたら……、

投げからのめくり補足：上記の表にある投げは追撃を決められるものばかり。めくり連係を狙う場合は、追撃を放棄して狙うことになるので、めくり連係成功後の連続技のダメージが高くなければ無理して狙う必要は無いでしょう。カイ、メイ、ポチョムキン、チップ、ロボカイ辺りは追撃が決まらないのでめくり連係を活用していきたいところですね。

ついに攻略最終回！最難関コースに挑む!!

F-ZERO AX



[illegible]

プレイヤーのドライビングレベルが、かなり高まってきた感のある「F-ZERO AX」。連載最終回となる今月は、10月初旬に秋葉原で行なわれた「F-ZERO AX ギャラクシーカップ」の模様をリポート！ そしてコース攻略は、もちろん最難関コースの「スパイラル」だ!!

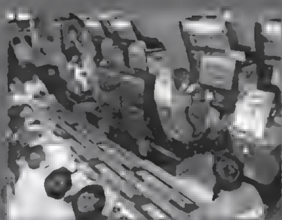
[illegible]

Impression
コンマ1秒のために試行錯誤し、タイムが縮まったときの感動といったらもう……タイムアタックで末永く遊ぼうぜ！

F-ZERO AX
[illegible]



[illegible]



[illegible]

「F-ZERO AX」ギャラクシーカップ in クラブセガ秋葉原 リポート！

[illegible]

アキハバラ エクスプロージョンSP 優勝者データ

プレイヤー名	イカメシ
撃破台数	19台 (決勝での撃破台数)
使用マシン	メガロキャノンRX
称号	シューティングスター

アキハバラ イクシード 優勝者データ

プレイヤー名	MINE
タイム	03'02"075 (決勝「スパイラル」でのタイム)
使用マシン	エアリアルグランバス
称号	スーパーノヴァ

上級パイロットランクの取得方法

以前に上級パイロットランクの一部を紹介したが、そのときに紹介しきれなかった分をここでフォローしよう。取得するために必要なポイントと、クリアすべき条件は以下の通りだ。「LEGEND」の上には、もう一つランクがあるというが……!?

パイロットランク	ポイント	レースモード(対戦プレイ)	タイムアタックモード
GRAND BREAKER	3000000	累計撃破数が250台以上	−
GRAND CHAMPION	3000000	3コース以上で勝率が4割以上	−
GRAND MASTER	3000000	−	3コース以上でスタッフゴーストに勝利
DESTROYER	5000000	撃破台数が500台以上	−
EMPEROR	5000000	4コース以上で勝率が5割以上	−
KAISER	5000000	−	4コース以上でスタッフゴーストに勝利
TYRANT	8000000	撃破台数が777台以上	−
SPECIALIST	8000000	5コース以上で勝率が6割以上	−
LEGEND	8000000	−	5コース以上でスタッフゴーストに勝利

イベントでゲットできたマシンはこれだ！



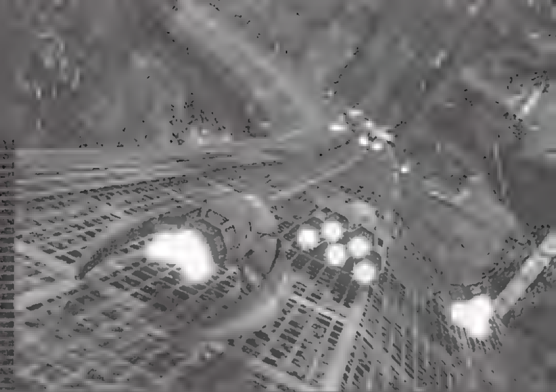
サンダーストーム
(GXスペシャルマシン)



エル ドラード
(AXスペシャルマシン)

	サンダーストーム パーツ性能	エル ドラード パーツ性能
[illegible]	パーツ名 レイジ ナイト パーツ性能 D 重量 440kg	パーツ名 メタル シェル パーツ性能 B 重量 950kg
[illegible]	パーツ名 ハイパー ストリーム パーツ性能 B 重量 540kg	パーツ名 ラウンド ディスク パーツ性能 C 重量 380kg
[illegible]	パーツ名 ベロシティ J パーツ性能 C 重量 420kg	パーツ名 シャトル M2 パーツ性能 B 重量 520kg

F-ZERO 事典 [illegible]



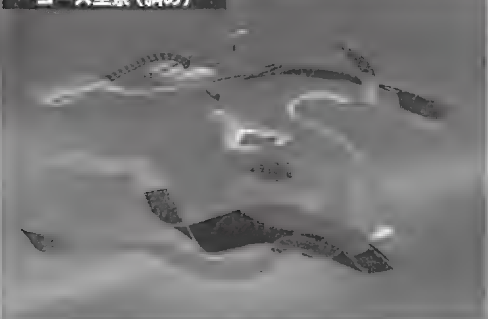
コース攻略：グリーンプラント

スパイラル

最難関コースだけあって、歯応えは抜群！
ピットエリア周辺は視界が悪いので、あらかじめ位置を把握しておく必要があるぞ！

3LAPS TO GO	難易度	ターゲットタイム
	★★★★★★	04'13"000

コース全景（斜め）



コース全景（真横）



コース全景（真上）

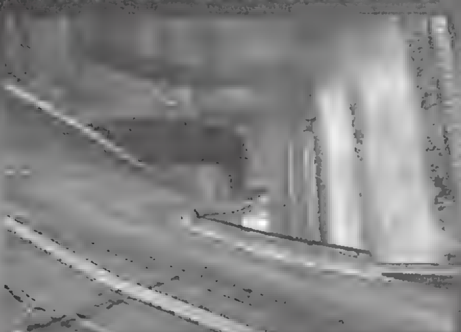


コースの特徴

全コースの中で全長が最も長く、コースのほとんどがカーブで構成された設計となっている。「F-ZEROの最大レース」というべきこのコースでは、長時間の集中力がパイロットに問われる。

ステージ設定

バイオテクノロジーが生み出した緑の生産工場



爆発的な人口増加により、宇宙に移住することを余儀なくされた人類は、生命を維持するために不可欠な酸素を確保することに躍起になっていた。宇宙移民局は、最先端のバイオテクノロジーで生命力の強い植物を作り出し、その光化学反応を利用して酸素を生産する、完全に自動化された緑の工場「GREEN PLANT」を建設、大規模な宇宙移住計画を推進した。しかし、植物の生命力は人類の叡智をはるかに超えており、惑星のカルビン回路としての役割を忠実に果たしつつも、その領域を超えて繁殖し続けている。

スパイラル インターネットランキング トップ10（10月15日現在）

順位	プレイヤー名	タイム	使用マシン	セッティング	ホームタウン	アップデート
1	NATSUME	01'48"313	COMBAT WHALE		神奈川県	03/09/15
2	EXC	02'48"666	DARK GRAMPUS		東京都	03/09/25
3	ZZZZZZZZ	02'51"262	DARK CONDOR		東京都	03/09/21
4	アリス	02'52"950	AERIAL WHALE-EX		大阪府	03/10/05
5	TAKA	02'53"634	DARK CONDOR		東京都	03/09/17
6	JOKER	02'53"775	AERIAL WHALE-EX		東京都	03/10/12
7	MINE	02'54"868	AERIAL GRAMPUS		神奈川県	03/10/13
8	ゆかちん	02'56"789	DARK CONDOR		東京都	03/10/11
9	へたれーサーH	02'57"336	AERIAL WHALE-EX		福岡県	03/10/07
10	ノタりきや¥	02'58"722	DARK CONDOR		神奈川県	03/08/29

F-ZERO 事典 インターネットランキング講評：トップの「01'48"313」とい[illegible]0以外に、「殿堂入り」として登録されているプレイヤーが2名居る（10月15日現在）。殿堂入りトップのタイムは、「00'56"153」と[illegible]出す走法とは……果たして？

POINT B コースが二つに分かれるジャンピングポイント



チューブ状のコースを抜けたところにあるPOINT B。ここはコースが二つに分かれている。どちらのルートを通っても良いのだが、二つのルートが合流する[illegible]あるコーナーには[illegible](ダッシュプレート)が設置されているところ)。このコーナーは、曲がっているところから急にコース幅が狭くなっているので、[illegible]いが、ブーストが使えるようになる2周目以降では、スピードに乗った状態でこのコーナーに進入することになるので、[illegible]するとダッシュプレートを通過できないどころか、壁に激突してしまいかねない。よって、2周目以降はしっかりアウト側からマシンをドリフトさせて進入していくこと。スピードに乗った状態でうまくダッシュプレートの上を通過できれば、次のジャンプでちょっとしたショートカットも狙えるぞ(左の写真を参照)。

POINT A スタート直後にある、意外な落とし穴……



スタート直後のストレートを進んでいって、最初のダッシュプレートを通過すると、緩い右コーナーに差し掛かる。ここはコースが半円状のトンネルになっているため、ライン取りを一歩間違えると半筒状のコースの外側に出てしまい、コースアウトしてしまうのでは[illegible]。最初のダッシュプレートを通過した後は、コースが狭くなっている部分(真ん中に赤い線が表示されている)よりも右にマシンを寄せていくように。こうすれば、次に控えているダッシュプレートにもスムーズに進入できる。

ダッシュプレートを通過してしばらくすると、コースを左・右・左と曲がり、元来たコースを戻るような感じでチューブ状のコースの上を[illegible]POINT B[illegible]にはピットエリアがあるので、[illegible]でしっかりとエナジーメーターを回復していこう。

POINT E スリップゾーンが登場

POINT E直前のジャンピングポイントから右360度コーナーへ落ちるときは、コースのせり上がっている部分のふもとへ着地しよう。次に控えている左360度コーナーは、スリップゾーンになっているため、コーナリング中はマシンが自然にドリフトするので注意。



最初の右360度コーナーでは、コースの起伏を利用してマシンをドリフトさせるのが理想。

次の左360度コーナーはスリップゾーン。細かいステアリング操作でうまくマシンを制御しよう。

POINT D タイミングよく切り返せ!

コース内側に設置されたピットエリアを通過して、大きく曲がったコーナーを抜けると、左ヘアピンに進入する。このヘアピンの[illegible]にもコースに起伏があり、視界が悪いためライン取りが非常にやりにくい。下の写真を参考にして、切り返しのタイミングを体で覚えよう。



POINT C 視界を遮る起伏に注意

緩めの連続S字コーナーを抜けるとピットエリアに続くが、ピットエリア直前にはコースに小さな起伏があり、視界がやや悪い。ここではあらかじめコース右に寄っておき、起伏の部分でマシンが跳ねた瞬間ステアリングを左へ切ろう。これでうまくピットエリアへ進入できるはずだ。



F-ZERO 事典

どこまでも続く究極への道

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER4

やり込んでいるプレイヤーは、ほとんどが高いスキルを身に着けている。その中で差が付いているのは、やはりキャラ別の対応力だろうか。自キャラの特性を最大限に活かし、相手を封じ込めよう。

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

インプレッション

安定した対戦人口は、3D格闘を代表するこのシリーズならでは。次回作が出るまでは、現在の状況が維持されそうだ。対戦相手が居ることって素晴らしいと思う。



弱いとされる新キャラたちだが、スペシャリストが使えば脅威になる。油断は禁物!

新参者を蹴散らせ!
対キャラワンポイントチェック

第3回 対策キャラ



vs.雷飛(レイ・フェイ) Lei-Fei

意外に重要な中距離戦



vs.梅小路 葵(うめのこうじ あおい) Aoi Umenokouji

草薙(↙Ⓚ+Ⓖ)後の対応がカギ











vs. ブラッド・バーンズ Brad Burns

避けた後の反撃に注意



[illegible]



[illegible]

vs. ベネッサ・ルイス Vanessa Lewis

スタイルを把握して闘おう



[illegible]



[illegible]

こんなところもチェック
上段技をかわす中段技の重要性



[illegible]

[illegible]

vs. 日守 剛 (ひのがみ ごう) Goh Hinogami

牛鬼突(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)に勝てる打撃を

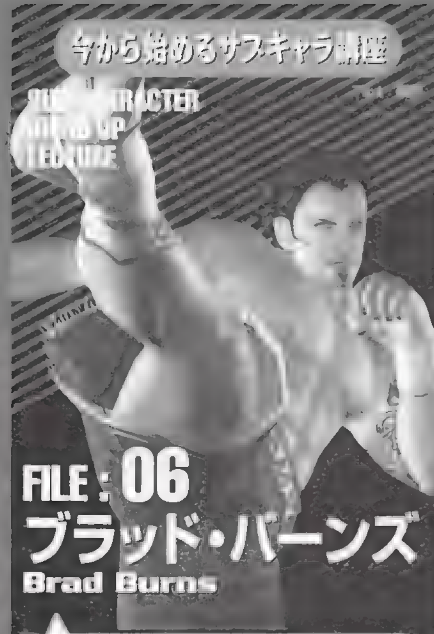


[illegible]



[illegible]

[illegible]



ブラッドってどんなキャラ?

[illegible]

基礎編：まずはこれだけ覚えればOK！

使用頻度の高い固有技

カウ・ロイ [illegible]	[illegible]
エルボーフック [illegible]	[illegible]
ニーアッパー ⇨Ⓚ	カウンター時に相手を浮かせられる中段技。[illegible]
ルンピニーコンビネーション ⇦ⓅⓀ	[illegible]
ソーククラブ ⇨Ⓟ+Ⓚ	[illegible]

コンボ

①カウ・ロイ→立ちⓅ→ソーククラブ→バップソークカウ（[illegible]）
②ライジングアッパー（⬇⇧Ⓟ）→立ちⓅ→ティーソークラン（⇧Ⓟ+ⓀⓅ）
③ニーアッパー（[illegible]）→クロスアッパー（ダッキング中ⓅⓅ）→バップソークカウ
④ソーククラブ→立ちⓅ→バップソークカウ
⑤スマッシュフック（スリッピングライト中Ⓟ）→ティープコンビネーション（ⓀⓅⓀ）
⑥ソーククラブ→立ちⓅ→バップソークカウ

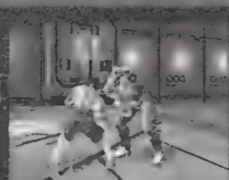
強力な中段技が攻めの主軸

[illegible]

中～遠距離戦で有効な技

[illegible]

上級編：さらなるレベルアップのために


攻撃判定の持続時間が長いティーソーク・ボンは、起き上がり攻撃をつぶすのに適している。


しかもつぶしたタイミング次第では、続けて立ちⓅやソーククラブが連続ヒットするのだ。

起き上がり攻撃をつぶして大ダメージを狙う

[illegible]


投げを抜けられた後は、スリッピングレフト→ボディブレイクという選択肢が非常に効果的。


[illegible]

投げ抜け後のボディブレイク

[illegible]

中級編：連係を覚えよう!!


しゃがみ状態の相手にノーマルヒットしていた場合のみ、相手のしゃがみⓅで割り込まれることも覚えておこう。

[illegible]


ハンティングミドルキックがカウンターヒットしたときは、大幅に有利。ジャブ～スピンキックまで連続技になるのだ。

[illegible]


ダッキングニーアッパーはガードされても不利（中）。ルキッククラスまでの技なら、しゃがみⓅで割り込める。

[illegible]

有名プレイヤー大解剖
～第3回～

ちび太
Chibita





別名「バーチャ小僧」。『VF2』中期に14歳で頭角を現し、『VF3』からはリオンを使用。現在に至るまで「最強プレイヤー」の地位を維持している。全国大会での優勝こそ無いが、その強さはだれもが認めるところだ。

ちび太に聞く七つの質問

Q:好きな技は?
A:五打連環勢
Q:嫌いな(苦手な)キャラは?
A:リオン、ブラッド
Q:これが決まると乗る、というものはある?
A:連続で投げが決まったとき
Q:負けそうになったときはどうする?
A:負け覚悟で攻める
Q:リオンを使う理由は?
A:チクチク攻められるから/若いから
Q:強いと思うキャラは?
A:アキラ=ラウ=パイ
Q:弱いと思うキャラは?
A:ゴウ

ちび太ミニインタビュー

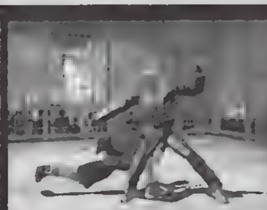
[illegible]

インタビュー総括

[illegible]


[illegible]

ポイント1 技をガードされた後の多彩な攻め


[illegible]えなければ使いこなせない。


[illegible]技をかわし、斜前歩～翻捶(⇨ or ⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ)で反撃。

後ろダッシュからの後蹴腿(⇦⇦Ⓚ)や斜前歩からの固有技、騰撃連捶(⇧ⓅⓅ)などなど、相手の技をかわして攻撃する手段が豊富なリオン。ちび太も、当然それを最大活用している。これらが特に活躍するのは、肘を主体とするキャラ相手。相手の攻撃チャンスを逆手に取り、ダメージを与えていく。

また、後蹴腿は中間距離でも活用。相手のダッシュを見てすかさず後ろダッシュし、打撃や投げの空振りに後蹴腿を合わせるのが得意とのことだった。

ポイント2 連係技への対処


例えばラウの⬇⇦ⓅⓅ⇦Ⓟを避けでかわす。もちろん背後投げ[illegible]


[illegible]

できれば理想だが、反応の面で難あり。そんな対処法を実践していることも、ちび太の強さだ。リオンならではのものといえば、流星勾手撃(⇩⇧⇦Ⓟ)による割り込み。カゲのⓅⓅ⇦Ⓟやサラの⇧Ⓚ+ⒼⓀ、ベネッサの⇩ⓀⓅなどなど、上段へと派生する連係技をこれで狙っている。

そのほか、避けで派生技をかわしてからの反撃もうまい。アキラの⬇⇨ⓅⓅ(投げ)、パイの⇨⇦ⓅⓅ(⇦⇦Ⓚ)、ラウの⬇⇧ⓅⓅ⇦Ⓟやカゲの⇦ⓀⓀ(背後投げor⇧ⓅⓅ)などがその一例だ。

日本シリーズ、どっちが勝ちましたか!?

手前味噌で恐縮ですが、11月28日に「Virtua Fighter 10th Anniversary～Memory of Decade～」なる本＋DVD＋ゲームの書籍が、弊社より発売予定の模様です。みかみビル地下に生息する小汚いじじい(SHU)が、すごくガンバって作った模様です。要チェック!!

バチャっ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

VFR

"北の聖地"が、またも熱く燃えた!

The 5th P-CUP速報

リポート・鶴巻雄一
写真・HIROTO.G

「The 4th P-CUP」から半年、第6期カップ戦が10月12日(日)に"北の聖地"「新潟ポピー」にて行なわれた。大会当日、店内は『EVO』貸切状態。たった一つのシードを求め、前回を大幅に上回る64チーム(320人)が集結。中でも特に注目のチームやカードを、かいつまんでレポートしたい。

まずは予選トーナメント。新潟7年越しの思いと共に「㊗」こと根岸氏がプレイヤーとして初上陸! 「㊗に休日を!」を旗印に町田勢が集結した「The Greatest Hits!」。シードの「射聖(東京メガネ、ニャン兄、変態軍曹、DR、ぢゃっきぃー)」に対しVOVO(ジャッキー)、コピランアキラ(アキラ)が大爆発! 東京メガネを倒し、決勝トーナメントに進む(オイオイ)!

そして、前回暴風雨と化した嵐(ゴウ)が、第4回BT杯優勝「静岡お茶の会」メンバーで、新潟に三たび上陸!! その鉄板シードに予選決勝でかみ付いたのが「キングスパマー」。何と全員VF暦1年未満! 華火(レイ)に4タテまで追い込まれながら、ノーマークのサラ使いマー坊が逆4タテ!! 大将ムッキー晶(アキラ)を引きずり出し2-2まで追い込むものの、最後はムッキーが意地を見せ、茶会が決勝トーナメントへ駒を進めた。

そして、大方のシードチームが順当に駒を進める中、予選最大の波乱は起きた!! 最大最高の優勝候補チームといえば、「露骨部屋(ホームステイアキラ、養老影、つちくも、あにぃ、ナガト)」。チーム名通りあまりに露骨。しかし、この鉄板チームが奈落の底へ!! 予選トーナメント決勝で、"バイヤー"裏大須(ラウ)率いる「EV撲滅委員会」が、大将戦で裏大須自らホームステイを5-4で下し、予選ワイルドカードにたたき落とした!!

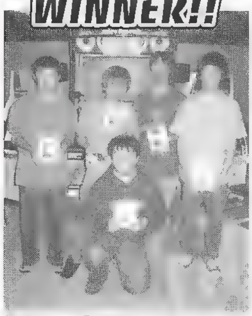
決勝も名勝負続出。中でも注目の試合(とプレイヤー)にスポットを当てたい(それ以外は当店で近日販売予定のDVDでチェック)!

まず準決勝。世界大会優勝者・ちび太(リオン)率いる「新宿 of JOYTOY」と、地元新潟、メンバーすべて十代の新世代チーム「ディトナ・硝子の10代」戦。VFRポイント日本一の「デイトナ」すぐる(リオン)の活躍が期待されたが、持ち前の大胆な動きが出ずちび太の独壇場となり大将戦へ。レイ特別称号"大僧上"音須・KO助に託す。音須・KO助は持ち前の粘り強さで2-2まで持ち込むが、後5㎜が削れず。そして、今大会も神ぶりを発揮したちび太も、その後の「豆電球(青パイ、PKアキラ、K-2、マスク・ヒジテツ、すけるとん)」戦で三人抜きまで持っていくが……すけるとん(カゲ)の前に敗れ、チームを決勝に導けなかった。

同じく準決勝、完全な布陣で勝利をもぎ取ってきた「露骨部屋」が、ここで消える。「ガス漏れ　ぷしゅー(いのっち、拝人、イトシュン、センプー、エド)」の"ブラット業界絶滅の危機"に愛のなせる業、イトシュン(ブラッド)が、そして地味ながらここ一番の仕事をこなすセンプー(ラウ)が爆発!! 「露骨部屋」を今度こそ奈落へ落とした!!

64チームのファイナリストには「ガス漏れ　ぷしゅー」と「豆電球」。ここまでチームを支えてきたイトシュン&センプーの二人に期待がかかるが、ここでやる気が空回りか? 拝人を大将に残しつつ、副将エドが登場。「豆電球」副将すけるとんとの"同キャラ同じ臭い対決"。すけるとんはスタイルを貫き、徹底抗戦と思いきやエドの「龍尾閃3連発」から試合が動く。2-2から、エド伝家の宝刀「アッパー」が火を噴いた。ガードされてもアッパー、アッパー! 精神を破壊されたすけるとん、踏ん張るも既に遅し。ついに「豆電球」大将PKアキラ登場も、勢いに乗るエドを止められず、エドアッパーの猛攻の前に撃沈! エドが「ガス漏れぷしゅー」を優勝に導いた。

VFRの後半戦折り返しとなった今大会。残すシード枠を求め、熱い闘いはまだまだ各地で続きそうである。結果は来年2月に行なわれる最終カップ戦「The 6th P-CUP」まで出そうにない!!



優勝チーム「豆電球」。左奥からイトシュン、いのっち、拝人、センプー。手前の窮屈そうなのがエド。



「豆電球」を優勝に導いた立て役者(?)、お手並み拝見3代表もゲットでノリノリのエド。

EVENT INFO

VFR公式ホームーページ
http://www.beat-tribe.com/vfr/

アミューズメントステージ・ポピー
http://www.popy.tv/popy/

セガ公式のプチ全国大会といった感じで盛り上がりを見せている「お手並み拝見3」。11月2日の決勝大会を前に、現時点(10月下旬)でのキャラ状況や、注目すべきプレイヤーを紹介しておこう。

最初に出場キャラを見てみると、アキラ(七人)、ラウ(六人)、カゲ(六人)の多さが目を引く。何と全体の2/3以上を3キャラで占めるという偏り具合。優勝者はこれらのキャラから出る可能性が非常に高いだろう。意外だったのは、一般的に強キャラといわれるパイやジャッキーではなく、カゲが三強の一角にくい込んだこと。ローリスクな打撃技を活かした、負けない闘い方が、確実に結果を出したということだろうか。

プレイヤーを見てみると、使用数No.1であるアキラの層がやはり厚い。二万試合を軽く超えるやり込みでさらに円熟味を増したムッキー晶や、同キャラ戦最強の称号"拳士"を持つホームステイアキラ、さらに全国大会優勝者である"大覇王"南アキラと豪華な面子がそろっている。続くラウは、ラウの特別称号"猛虎"だけでなく"師範"の称号まで持つ調布K・Kサラが優勝候補。残るカゲでは、やはり特別称号"忍将"を持つ養老影が優勝戦線に絡んでくるだろう。

それ以外では、ジャッキーの拝人と、パイのつちくもに注目したい。各キャラで最強といわれているこの二人は、全プレイヤーの中でも最強クラス。オフィシャルの大会ではまだ結果を出してない両者だが、優勝できる実力は既に証明済みだ。後は、ここ一番の大勝負を制する精神力と、少しの運が欲しいところだ。

忘れたころに復活!!

親方ビジョン SPECIAL
お手並み拝見3を斬る!

「お手並み拝見3」決勝を、親方が斬る! 何をどう斬るかは不明だが、とにかくバッサリと斬る。親方マニア必見のコラムだ!!

Text：栗田

ネタ、マジ枯渇!?

募集要項

次回は「お手並み拝見3」の決勝があるからいいとして、その後はビートラ杯までどうやって持たせるかを考えると不安になる当コーナー。しかーし、少しでもネタがある限り、バチャっ子は終わりません! お便りも下記あて先にて募集中([illegible])!

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ エボリューション係」
E-MAIL
vf4@arcadiamagazine.com

一人プレイ時勝ちゼリフ一覧（前編）

ユキヒョウ&ジャッカル　勝利を狩る者

1面用	ユキヒョウ	勝ったんだからきっと良いコンビね
	ジャッカル	最後までそう願いたいもんだ
2面用	ユキヒョウ	また勝てたわね調子良く行けてるわ
	ジャッカル	流れや調子じゃないこれは実力だ！
3面用	ジャッカル	この結果はもう皆が認めているさ
	ユキヒョウ	私達の強さも本物ってことだわね
4面用	ジャッカル	いつでも恩義に報いる覚悟はあるさ
	ユキヒョウ	昔のことよりも今の勝利が先決だわ

ユキヒョウ&サル　柔らかな殺気

1面用	サル	楽勝だったよねもくひとひねりさ・
	ユキヒョウ	一歩間違えば結果は逆だったと思うわ
2面用	ユキヒョウ	意外と勝てるものね流れに乗れてるの？
	サル	今日の星占いじゃ勝負事が吉だったぜ
3面用	サル	遂にZOOの頂点を極めたぜ
	ユキヒョウ	勢いや運も実力のうちなのね・
4面用	サル	弱い奴は負ける勝者の俺が真の強者
	ユキヒョウ	今回は少し敵にも同情したくなるわね

ユキヒョウ&チャップマン　攻め止めぬ無頼

1面用	チャップマン	一刻の勝利に心揺らす価値はない
	ユキヒョウ	確かに、この程度勝って当然だわ
2面用	ユキヒョウ	目指す処はもっと先にあるのかしら？
	チャップマン	それがわかれば苦労は要らぬだろう
3面用	ユキヒョウ	山城麻雀に賭けるモノがあるみたいね
	チャップマン	個人的なしがらみだ気にしないでくれ
4面用	チャップマン	熱のある闘いができたのかもな
	ユキヒョウ	彼らの強さは本物だったわね

ユキヒョウ&ウルフ　渇望する闘気

1面用	ウルフ	どこかの誰かより良い相棒だろっ？
	ユキヒョウ	う〜ん…かなり微妙なとこね
2面用	ユキヒョウ	馴染んできたかなこのコンビにも
	ウルフ	俺のこと気に入ってくれた？
3面用	ウルフ	ZOOの代表とは意外に荷が重いな…
	ユキヒョウ	流石にプレッシャー感じてるみたいね
4面用	ウルフ	負けるわけがない信念が違うのさ！
	ユキヒョウ	もう立派なZOOの一員になったわね

ユキヒョウ&香那　美しき花の棘

1面用	香那	この野性の力に委ねるべきなのか…
	ユキヒョウ	健気な決意、私が見届けてあげるわ
2面用	ユキヒョウ	何でもこの私に頼って良いからね▽
	香那	少々お節介の気があり…と
3面用	香那	遂にパパの仇を討つチャンスが
	ユキヒョウ	大丈夫よ私がついてるわ
4面用	ユキヒョウ	思っていたよりも遥かに厳しい闘いね
	香那	どれだけ辛くても後戻りはできない…

ネコ&キツネ　歪んだ天秤

1面用	ネコ	楽勝、快勝、圧勝とれたったかな？
	キツネ	それほど余裕だった気はしないけど
2面用	ネコ	勝って当然の勝負だったね！
	キツネ	なんか聞き飽きたある台詞みたい
3面用	ネコ	すごーい！　私達がトップだよ
	キツネ	そんなに驚く必要はきっと無いわね
4面用	キツネ	一歩間違ったらこっちが負けてたわ
	ネコ	そんなに強い人達だったかなぁ？

ネコ&シャモア　さりげない優柔

1面用	ネコ	なんかこのコンビ相性良いよね？
	シャモア	目立った長所なんか無さそうだが…
2面用	シャモア	ただ勝つだけでは物足らない気がする
	ネコ	それってきっと贅沢な悩みだよ
3面用	ネコ	やっぱり私達は強かったよね！
	シャモア	過信するのは感心しないがね
4面用	ネコ	世の中には強い人が居るもんだね
	シャモア	それを知り得ただけでも価値がある

ネコ&ジャッカル　馴れ合わない牙

1面用	ジャッカル	緊張感を保つのがちょっと難しいな
	ネコ	それって、あたしの悪口のつもり？
2面用	ネコ	今の勝負、あたしのおかげだよ
	ジャッカル	いちいちそんなこと気にするな
3面用	ネコ	ZOOを制して自信がついたかも？
	ジャッカル	随分とまたお手軽な自信だな
4面用	ジャッカル	危険な勝負ほど勝った満足は大きい
	ネコ	勝利に大小なんて無いと思うけどな

ネコ&サル　秘められし最強

1面用	サル	もっと頼ってくれて構わないぜ！
	ネコ	そう言われると逆に気が引き締まるよ
2面用	ネコ	あたしがしっかりやらないとね
	サル	その凛々しさカッコ良すぎるねえ
3面用	サル	ZOO代表になったお祝いしたいですね
	ネコ	何言ってるの、これからが大勝負なのに
4面用	ネコ	これからのZOOはあたし達の時代かも
	サル	良いこと言いますねその通りっすよ

ネコ&チャップマン　闇を裂く閃光

1面用	チャップマン	まずは勝利できたか
	ネコ	負けそうだなんて考えないでよ
2面用	ネコ	もう敵無しなのだバンバン行くのにゃ
	チャップマン	バンバン？
3面用	チャップマン	ZOO代表か
	ネコ	主役の気分って悪くないね！
4面用	ネコ	今の相手、ちょっと怖かったかも
	チャップマン	そういう緊張感も勝負には大切だ

ネコ&ウルフ　闘ぎあう猛禽

1面用	ネコ	今みたいな調子でよろしくねっ
	ウルフ	馴れ合いたいのならお断りだぜ
2面用	ウルフ	どうやら少しはできるみたいだな
	ネコ	見た目で決めつけるなんて失礼過ぎるよ
3面用	ネコ	もう脇役だなんて言わせないからね
	ウルフ	お前も意外と苦労してるんだな
4面用	ネコ	もう怖いものなんて無いよね！
	ウルフ	その無鉄砲さが少し危なっかしいな

ネコ&香那　魅惑の殺戮者

1面用	香那	この人も非凡な力を秘めている
	ネコ	よくわかんないけど私、褒められてる？
2面用	ネコ	気楽に行こうそれが一番だよ！
	香那	楽天家だけにミスが怖いか
3面用	香那	遂にパパの仇を討つチャンスか
	ネコ	しんみりしないで元気に闘おうよ
4面用	ネコ	あの強敵に勝てた私達って強いのかも
	香那	自惚れない謙虚さは信頼できるか…

兎&ユキヒョウ　揺らぎ無き信頼

1面用	兎	このコンビなら怖いもの無いかも？
	ユキヒョウ	必要なのは過信より自覚じゃないの？
2面用	ユキヒョウ	トップらしい勝負ができてきたかな？
	兎	そんな余裕はまだ無いですよ
3面用	兎	やはり俺達がZOOのトップ
	ユキヒョウ	ちょっと謙虚過ぎるかもね？
4面用	ユキヒョウ	恐ろしい相手だった強かった
	兎	世の中にはやっぱり凄い人達が居る！

兎&ネコ　依存無き美学

1面用	ネコ	コンビの秘訣はレディファーストよ
	兎	それは難しい注文じゃないですか？
2面用	ネコ	自分の力で勝ったと思ってない？
	兎	心で思っても絶対に言いません
3面用	兎	ZOOを制した感想は如何ですか？
	ネコ	流石にあんたも役に立つみたいね
4面用	兎	今の勝負、流石に疲れましたよ
	ネコ	そう？普通の相手だったと思うけど？

兎&キツネ　刹那の支配者

1面用	兎	新しい発見がありそうなコンビですね
	キツネ	私にはそうは思えないけどね
2面用	キツネ	今の勝負で何か発見できた？
	兎	このぐらいじゃまだわかりませんよ
3面用	兎	ZOOを制する力があるのを発見ですよ
	キツネ	そんなこと最初からわかっていたわ
4面用	兎	もう一度勝負したら勝てるかどうか
	キツネ	でも、今回は私達の勝ちだわ

兎&シャモア　信じあう好敵手

1面用	兎	このコンビに死角は無いのかも？
	シャモア	そういう考え自体が死角かもしれんな
2面用	兎	勝てた！自信が湧ってくる！
	シャモア	その自信を確信に変えていかないとな
3面用	シャモア	どんな勝利の後も飢えているべきだ…
	兎	まだ見習うべきこと多いんだな
4面用	兎	恐ろしい敵だった次が怖いですよ
	シャモア	恐怖を捩じ伏せる強さこそ持てば良い

兎&ジャッカル　大人げない刺客

1面用	兎	もう足手まといは卒業ですよ
	ジャッカル	精神的にまだまだ足手まといだよ
2面用	ジャッカル	言うだけの実力は伴ってきたようだな
	兎	まだまだ上を目指してますけどね
3面用	兎	この勝利は次に繋いでいく勝利
	ジャッカル	勝たなきゃ次は無い簡単な理屈だ
4面用	ジャッカル	勝利を捨てるのなら闘う資格すら無い
	兎	どんな窮地でも諦めないってことか

兎&サル　張り詰めない無欲

1面用	サル	ずいぶん調子が良さそうだな
	兎	調子に乗ってはいませんから
2面用	兎	今の勝負、自分の勢いを感じましたよ
	サル	俺はどんな勝負でも勢いだらけだぜ！
3面用	兎	ZOOの代表として自信を持たなくちゃ
	サル	自信なんて、掃いて捨てるほどあるさ！
4面用	兎	力を合わせて勝てましたね！
	サル	ここは俺のおかげと言って欲しいね

兎&チャップマン　その先を知る漢

1面用	チャップマン	勝ち抜けたな
	兎	この程度で自信過剰にはなりませんよ
2面用	兎	自分の中に闘志が湧いてくるようだ
	チャップマン	意図的に湧くのならそれは本物だ…
3面用	兎	俺たちがZOOの代表になったんだ…
	チャップマン	改めて気負う必要はない…
4面用	チャップマン	熱を持った相手だったな
	兎	勝てる自信はありませんでしたよ

兎&ウルフ　尽き得ない炎

1面用	兎	新入りに頼らず俺が決めなくちゃ
	ウルフ	関係ねえ勝負は実力だ！
2面用	ウルフ	相性は悪くても強いことは強いよな
	兎	残念ながらその点は否定できないな
3面用	兎	ZOOの枠を越えた勝負に挑んでいこう
	ウルフ	残念だが、その点は俺も同感だな…
4面用	ウルフ	思った以上に苦戦しちまったかな
	兎	強がりはあまり感心しないけどな

兎&香那　獅子を識る者

1面用	香那	やはり頼るべき力を持っている
	兎	どうも試されているような気がするよ
2面用	兎	この勝利で実力を認めてくれるかな？
	香那	少し自惚れの傾向もアリと…
3面用	香那	遂にパパの仇を討つチャンスが…
	兎	俺とは背負ってるものが違うんだな
4面用	兎	強敵…危なかったかも？
	香那	生き残る力があるその強さを信じよう

ユキヒョウ&ネコ　撓やかな狡猾

1面用	ネコ	息が合ってるから強いのかもね
	ユキヒョウ	もし仲が悪くても私達は充分強いわよ
2面用	ユキヒョウ	気が弛まずに勝ち抜けているわね
	ネコ	あたりまえ過ぎて物足らないかも？
3面用	ネコ	これで私達がZOOの代表だね！
	ユキヒョウ	背負い込まない気楽さが羨ましいわ
4面用	ネコ	倒してみると意外に弱かったかも？
	ユキヒョウ	それって勝ったから言える台詞よね

ユキヒョウ&キツネ　甘美なる猛毒

1面用	ユキヒョウ	滑り出し順調調子も悪くないわ
	キツネ	その気軽さ、素直に受け入れ辛いかも…
2面用	キツネ	ここで勝つことでは新たな発見は無い
	ユキヒョウ	でも未来を見るには勝つしか無いのよ
3面用	キツネ	ZOOを背負って行き着く先が見たい
	ユキヒョウ	ストイックなのにも程があると思うけど
4面用	キツネ	もっと、今よりも滾る勝負がしたい
	ユキヒョウ	私は最後まで追いていけるかしら

ユキヒョウ&シャモア　敗者の創造主

1面用	シャモア	悪くないコンビだ弱点は見当たらない
	ユキヒョウ	その分強烈な特徴も無かったりして
2面用	ユキヒョウ	勝ってるってことは強いってこと？
	シャモア	必ずしもそうだとは言えない気もするが
3面用	ユキヒョウ	これで立派なZOOの代表だわ
	シャモア	流石にまぐれとは言われそうも無いな
4面用	ユキヒョウ	勝てるわ今の勝負でわかるの
	シャモア	戦うことで成長するその力、見届けよう

キャラクターセリフ集　第2弾!!

── 前回に続き、今回もキャラクターのセリフ集をお届けします。ということでよろしいですかサルさん？

サル　どうだい、実にふさわしい幕切れだろ？

── いや、終わってませんよ!!

兎 野性の闘牌 山城麻雀編

兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編	
■メーカー：	童／タイトー
■ジャンル：	麻雀ゲーム
■操作方法：	麻雀コンパネ
■発売日：	2003年6月（稼働中）
■使用基板：	NAOMI GD-ROM

今回は決めゼリフ演出&CPU戦勝ちゼリフだ！

今回は「決めゼリフ」と「勝ちゼリフ」を一挙に大公開します！

原作に登場しているキャラクターの個性を十二分に引き出し、アーケードゲームとして成立させている本作は、麻雀部分の作り込みもさることながら、演出的な部分でもそのクオリティの高さは折り紙付きなのだ。



シャープなイラストによるゲーム中の演出は、原作の持っている雰囲気を再現して余りある格好良さだ。

決めセリフ演出一覧

条件	セリフ
兎	
①最初の発動局終了時	これが兎、兎の野性さ
①勝利確定和了時	ここは勝たせていただきますよ
②能力発動時	兎は、もう止まらない
②勝利確定和了時	失礼、決めさせてもらいました
③対局最初の和了時	いつまでも逃げてばかりじゃない
③勝利確定和了時	勝負の見せ処、いただきますよ
④能力発動和了直後	いつもより、野性が冴えている
④勝利確定和了時	勝利の先を、もっと見てみたい！
⑤親番配牌時	不思議だ…まるで全てが見えるみたいだ…
⑤勝利確定和了時	勝てた。生き残れた…。みんなのの力だ…
ユキヒョウ	
①跳満以上和了初回	ペースを握らせてもらうわね
①勝利確定和了時	これで決まりよ、勝ちだわ…
②跳満以上和了初回	悪いわね、絶好調みたい
②勝利確定和了時	予想通りの展開だったわ
③跳満以上和了初回	ここでは、私が主役のようね
③勝利確定和了時	この勝ち方、満足できるわ
④親番配牌時	退かない、退くわけにはいかない！
④勝利確定和了時	あなたたちの自信と運をいただくわ
⑤親番配牌時	信じること、自分と、そして勝利を
⑤勝利確定和了時	届いた…勝利と未来に…
ネコ	
①能力発動時和了初回	楽勝楽勝、このまま快勝？
①勝利確定和了時	これが本物の強さってやつ？
②能力発動時和了初回	ぐうの音も出ないって感じ？
②勝利確定和了時	決めさせてもらったよ〜
③能力発動時和了初回	上手く行きすぎって感じ？
③勝利確定和了時	決まったね、あたしらって強い？
④親番配牌時	どうやらここが、勝負所かな？
④勝利確定和了時	スキあり！勝利いただきっ！
⑤親番配牌時	どんな敵でも逃げるわけにはいかない！
⑤勝利確定和了時	最後に決めるのは、このあたしね！
キツネ	
①リード中和了初回	ダメ押しになったかしら？
①勝利確定和了時	ここで決まりね、いただきよ
②跳満以上和了初回	良い流れね、乗っておくわ
②勝利確定和了時	あっさり勝たせていただくわ
③トップで和了初回	楽をさせてもらっているみたい
③勝利確定和了時	この勝利でさえ、未だ足りない…
④連鎖能力発動時初回	感じる、心の滾り…
④勝利確定和了時	あなた達が弱かったわけじゃないわ
⑤連鎖能力発動時初回	勝機は活かさせてもらうわよ
⑤勝利確定和了時	楽しませてもらったわ、物足りないけどね
シャモア	
①半荘最初の和了	調子良く行かせてもらおうか
①勝利確定和了時	この勝負、いただいておこう
②親番配牌時	揺らぎ無き心が勝利への近道だ
②勝利確定和了時	予想通りの勝利といったところか
③連鎖能力発動時初回	この流れ、もう止められはしない
③勝利確定和了時	勝利を信じぬ者に道は拓けない
④リード中和了初回	容赦はせん、全力で仕留める
④勝利確定和了時	己に溺れぬ者が最後の勝者だ
⑤連鎖能力発動時初回	この流れが、この勝負を決める!!
⑤勝利確定和了時	充実感　素晴らしい勝負だった
ジャッカル	
①能力発動直後	悪くないな、この空気
①勝利確定和了時	あたりまえの勝利と言っておくか
②能力発動直後	今さらこのぐらいで驚くな
②勝利確定和了時	この勝負、悪くなかったな
③能力発動直後	楽しい勝負になってきたか？
③勝利確定和了時	悪いね、決めさせてもらったよ
④親番配牌時	ここが原点の気持ちで行くさ
④勝利確定和了時	ん？これで決まりだな
⑤親番配牌時	勝負に絶対なんて無い！
⑤勝利確定和了時	この勝利、忘れないでおこう

条件	セリフ
サル	
①能力発動時和了初回	どうだい、この勝負も見えたね
①勝利確定和了時	いただきだ、おれらの勝ちさ
②能力発動時和了初回	これが出たからにはもう負けないさ
②勝利確定和了時	勝って当然の勝負だ、なんてな？
③能力発動時和了初回	このまま勝負はいただきだ
③勝利確定和了時	決まったね、どんなもんだい
④親番配牌時	失敗を恐れないのがおれの長所さ
④勝利確定和了時	実力の差だね、他に何かある？
⑤能力発動勝利確定和了	どうだい、実にふさわしい幕切れだろ？
⑤勝利確定和了時	これがZOOの、この俺の麻雀だ！
チャップマン	
①倍満以上和了時初回	驚くのは、未だ早い…
①勝利確定和了時	終わりだ…
②倍満以上和了時初回	続けよう…
②勝利確定和了時	ここまでだ…
③倍満以上和了時初回	予想通りだ…
③勝利確定和了時	決まりだ…
④親番配牌時	麻雀の大局を見せてやる
④勝利確定和了時	熱き者だけが、勝利する…
⑤親番配牌時	全てをこの一刻に賭けよう
⑤勝利確定和了時	勝利だけが、何物にも代え難い…
ウルフ	
①連荘時初回	闘志も野性も、溢れているのさ
①勝利確定和了時	10カウントは必要ないな
②連荘時初回	悪いが、この試合は俺のものだ
②勝利確定和了時	この一発でフィニッシュだ
③連荘時初回	このままラッシュで決めるさ
③勝利確定和了時	勝負の駆引きで、負けるわけがない
④親番配牌時	悪くない、この場所は本物だ、
④勝利確定和了時	勝利しか見えない、勝利しか信じない
⑤親番配牌時	恐れず、退かず、躊躇わずさ
⑤勝利確定和了時	飽くなき者こそ勝利する価値がある
香那	
①親番配牌時	持ってきたか…
①勝利確定和了時	これで終わり、あっけない
②親番配牌時	牌が手に馴染む、行ける…
②勝利確定和了時	全ては必定の輪廻…
③親番配牌時	もう何も覆らない…
③勝利確定和了時	勝つことだけが正しいこと…
④親番配牌時	今こそ、千の力を呼び込む!
④勝利確定和了時	勝利は信念の強き側に…
⑤親番配牌時	届け、獅子の心…
⑤勝利確定和了時	この勝利はみんなの勝利…
以下ノンプレイヤーキャラクター	
[illegible]	
③能力発動時和了初回	他愛もない、かいかぶり過ぎか
③勝利確定の和了	鈍物のほうがマシだったな
仙道	
③倍満以上和了時初回	手応えが無さ過ぎるわ！
③勝利確定和了時	何万回やっても結果は変わらんわ！
ゴン	
⑤能力発動開始時	待たせたな
⑤勝利確定和了時	俺は介錯人、ミスはあり得ない
イチロー	
⑤最初の和了時	勝負には美学が必要だ
⑤勝利確定和了時	君達の敗因は美しくなかったこと…
山城	
⑥最初の能力発動時	ワシの時間の始まりじゃ
⑥勝利確定和了時	ミルフィーユのように甘い麻雀じゃったな
[illegible]	
⑥東一局の最初の手番	さて、踊ってもらいましょうか
⑥最初の和了時	それもこれも全て、予定通り

※左が条件、右が台詞です。条件の先頭の丸数字は条件が適用されるステージを示します。プレイヤーとして使用できるキャラクターがCPUのときは「勝利確定和了時」の演出のみが行なわれます。

兎の耳寄り情報　一人プレイ時勝ちゼリフは最終面はあえて掲載を控えている。これらはぜひみんなが自分自身で確かめてほしい。話は変わるけれども、今年の12月に「兎」のプライズがサミーより発売されるのだ！　先日開かれたアミューズメントマシンショーのサミーブースで見たけど、マグカップはかなり「良い」感じだったぞ！

闘劇 爆心地

SUPER BATTLE OPERA
THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

**今月は『ストリートファイターⅡX』の準決勝第一試合
「クラハシ」対「むてガイル」をピックアップ。
ガイル使いとして名高い両者の駆け引きがここに！
優勝者インタビューでは『ギルティギアイグゼクス』で
【バベルフィッシュたんハァハァ】で最も勝ち星を稼いだ
ブリジット使い「ゆきのせ」が登場だ！**

激闘を支えた意志

『スーパーストリートファイターⅡX』準決勝
クラハシ（オトチュン軍団）VS. むてガイル（じろけん親衛隊）編

優勝候補筆頭である【オトチュン軍団】と、唯一当日予選から決勝ステージまで上がってきた【じろけん親衛隊】の準決勝。【オトチュン軍団】先鋒「クラハシ」が【じろけん親衛隊】の「〜あ〜」、「東単騎」を破り、大将「むてガイル」（以下むてき）を引きずり出した。ガイル使いとして名高い両者が互いのプライドを賭けて同キャラ戦に挑む！

同キャラ戦を前に

運が左右するとも実力がものをいうともいわれる同キャラ戦を前に、両者は特別な策を練っていたのだろうか？

クラ　ガイルの同キャラ戦はあまりやっていなかったので不安はありました。ソニックブーム（以下ソニック）の撃ち合いをして、地道な地上戦になると思ったのですが……。

むてき　クラハシさんは僕よりもソニックの連射が速いイメージがありました。それに撃ち負けないこと、ソニックを撃つスキを狙って跳び込んでいくことを考えていました。

第一ラウンド

かくして始まった同キャラ戦の第一ラウンド。ソニックの撃ち合いでは、やはりクラハシに分がある。しかし、むてきもソニックのスキを突いて跳び込みを交え、巧みに投げを決めていく。

クラ　安定した行動を安易に取って、流れを持っていかれましたね。ソニックを不用意に撃ったところを狙われてピヨってしまいました。このソニックをつぶされたことが、試合後半に響いてきました。

むてき　途中でソニックをスカし始めたので、強引に攻めようと切り替えました。投げが決まった後にしゃがみ中Ⓚが当たり、ピヨるなと思ったのでピヨリ値の高い➡＋強パンチを相打ちOKで出しました。途中で攻め方を切り替えられたのが良かったですね。

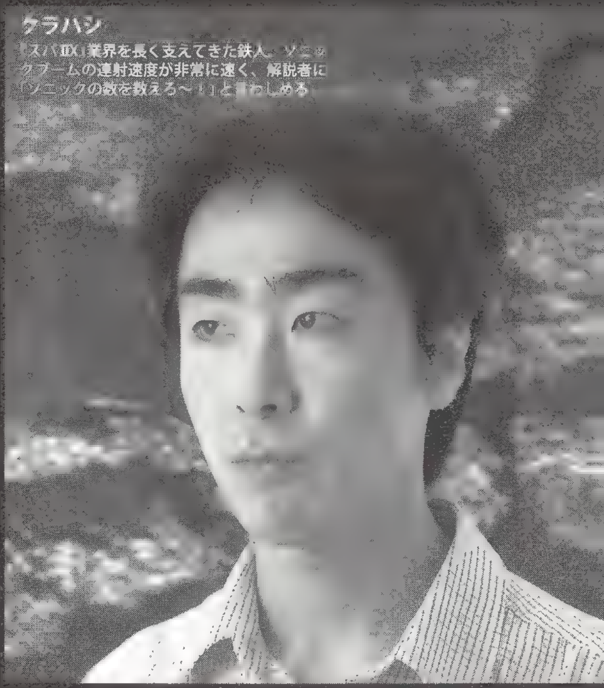
クラハシをピヨらせて、むてきが形勢逆転に成功。一気にラウンドを取ってしまった。

第二ラウンド

有利に進めていたラウンドを落としたことで、クラハシにやや動揺が生まれていた。

クラ　むてき君はガイルの同キャラ戦が得意だと聞いていたので、1ラウンド目を取られて、少しプレッシャーが掛かりました。

第二ラウンドもソニックの撃ち合いになるんですが、1ラウンド目にむてき君が跳び込んできていたので、僕が警戒し始めるんですよ。そこでソニックを撃たない間ができてしまい、接近戦を挑まれる形になってしまいました。



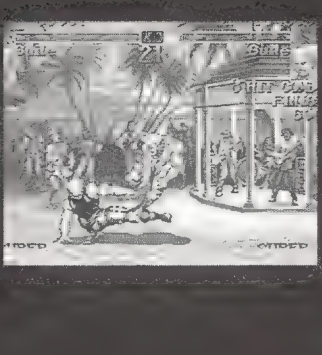
クラハシ
「スパⅡX」業界を長く支えてきた鉄人。ソニックブームの連射速度が非常に速く、解説者に「ソニックの数を数えろ〜！」と言わしめる

むてき　クラハシさんがこのラウンド途中からジャンプ攻撃を警戒してか、下がり気味に闘うんです。それで前に出ていったんですが……。跳び込み過ぎましたね。相手が下がったらソニックをどんどん撃たなきゃいけないのに、調子に乗って攻め過ぎました。

ラウンド中盤、体力面ではむてきが劣勢。ソニックの撃ち合いに付き合うのをやめ、跳び込みから間合いを調節して、➡＋弱Ⓚ空キャンセルサマーソルトキック（以下サマー）を決めるが……。

クラ　しゃがみ中Ⓚで間合いを調整して、ソニックをサマーで抜けられたのには驚きました。これで流れを持っていかれたと思ったのですが、最後の対空で当てたソニックで逆転しました。

むて　空キャンセルサマーは、相手が立った瞬間にソニックと決め付けて出しました。このラウンドは取られましたが、これを当てたことで、いいプレッシャーをかけられたようですね。最後のめくりからの起き攻めは、一発目をガードしてから投げ返すべきでした。焦ってましたね。

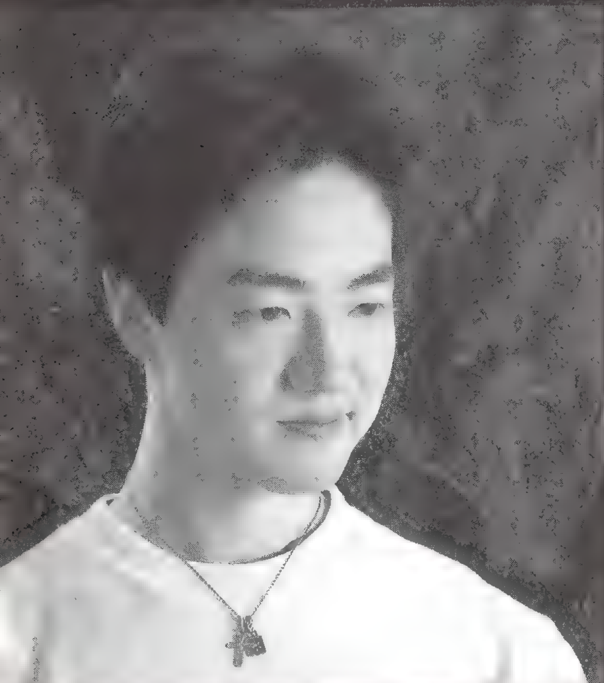


撮影協力：BIGJOY 四日市店

闘劇爆心地

むてガイル

「むてきガイル」の名で知られる。「読み」と「反応」を武器にガイルを使いこなす。闘劇で多くの強豪プレイヤーを撃破した



第三ラウンド

双方が一本ずつを取って迎えた第三ラウンド。むてきは開幕で、バクチとも思えるサマーを繰り出す。

クラ 開幕サマーは、むてき君が野試合でよくやっていたのを見たので警戒してました。

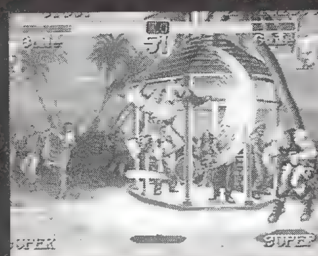
むてき 開幕で、こんなのを狙っていたんですね(苦笑)。クラハシさんが下がり気味のせいか、ソニックの撃ち合いはほぼ五分になりましたね。

開幕以降、クラハシペースで進んで体力差が開いてきた。むてきのしゃがみ強Ⓚにクラハシは相打ち狙いのしゃがみ強Ⓚを合わせ、ソニックの撃ち合いに持ち込む。ここで開き直ったむてき。

むてき 相打ちでも負ける体力になった時、一方的に勝てる技だけを使うようにしました。跳び込みとサマーは警戒されていたので、ソニックをつぶす➡+強Ⓟを狙ってました。

クラ 体力でリードした時点で、ソニックをスキの小さい弱にして、跳び込みに対応できるように戦法を変えました。だけどあまり跳んでこなくて動揺してしまい、ソニックのミスで➡+強パンチが出てしまったのは痛かったです。

むてき 最後に➡+中Ⓚで微妙に下がってソニックを誘えたのが効きました。ソバットが当たったら、もう相打ちでいいやと思っていました。



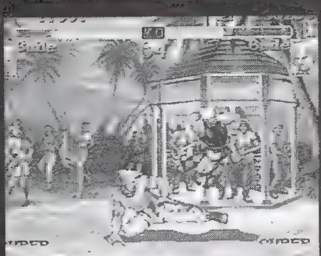
第四ラウンド

まさかのダブルKOで、熱戦は第四ラウンドに突入した。クラハシに芽生えた焦りは、優勢だったソニックの撃ち合いにも影を落とした。むてきがクラハシをソニックで画面端に追い詰める。

クラ 3ラウンド目を逆転されたのがここで焦りを生みましたね。冷静さを失ってました。勝ちを急ぎ過ぎて、バクチでサマーを撃ったのがすべてを台無しにしました。

むてき 流れは自分に来ていたので、積極的に攻めました。ソニックにほとんど撃ち負けなかった。遠距離強Ⓚ相打ち後にソニックを最速で出せたので、調子がいいなとは思いました。クラハシさんがサマーを空振ったところで勝ちを確信しましたね。

勢いに乗ったむてきは、それまでの接戦が嘘のように、あっさりと勝負を決めた。



「闘劇」を振り返って

クラ パイソンや春麗が壁になる相手だと思っていたので、同キャラ戦はほとんどやっていませんでした。それがここでの差になってしまったなと思います。今回は、ガイルの同キャラ戦を勉強させてもらったといった感じです。

むてき 終始読みが冴え、劣勢だった3ラウンド目にうまく機能したかなって感じです。体力を減らされ過ぎですが、会心の試合だったと思います。

——対峙した二人にしか見えない刹那の攻防……。一瞬の劇を、次回も期待してほしい。

試合時に行なわれた攻防のすべて

むてガイル　クラハシ

ガイル(白) ROUND 1 ガイル(緑)

ガイル(白)		ガイル(緑)
[illegible]		しゃがみガード
しゃがみ弱パンチ[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ弱パンチ[illegible]	相殺	しゃがみ弱パンチ[illegible]
遠距離立ち強キック		遠距離立ち強キック
[illegible]	相殺	[illegible]
➡+強パンチ		しゃがみ弱パンチ＊×7～ソニックブーム
しゃがみ弱パンチ[illegible]	相殺	しゃがみ弱パンチ[illegible]
➡+弱キック＊		➡+弱キック＊
しゃがみガード		[illegible]
しゃがみガード		しゃがみ中キック
[illegible]～➡+弱キック		⬅+中キック～しゃがみガード
[illegible]		しゃがみガード
強パンチ投げ		
[illegible]	起き攻め	立ちガード～しゃがみガード
強パンチ投げ		受け身
しゃがみ弱パンチ～しゃがみ中キック☆		しゃがみガード～しゃがみ弱キック◆
➡+強パンチ☆		[illegible]◆
[illegible]サマーソルトキック☆	連続技	

ガイル(白) ROUND 2 ガイル(緑)

ガイル(白)		ガイル(緑)
[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ弱パンチ～しゃがみガード		しゃがみ弱パンチ[illegible]
[illegible]	相殺	⬅+中キック[illegible]
遠距離立ち強キック[illegible]		しゃがみ弱パンチ[illegible]～しゃがみガード
遠距離立ち強キック[illegible]	相殺	[illegible]
➡+弱キック＊～斜めジャンプ中キック		しゃがみ弱パンチ[illegible]
しゃがみガード		しゃがみ中パンチ～しゃがみ中キック＊
[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ中キック＊～しゃがみガード		遠距離立ち強キック＊～[illegible]
[illegible]	相殺	[illegible]
斜めジャンプ強キック		[illegible]
しゃがみ中キック～しゃがみ中キック◆		しゃがみガード～しゃがみ中キック☆
しゃがみ弱パンチ[illegible]		[illegible]
[illegible]	相殺	しゃがみ弱パンチ×2[illegible]
しゃがみ強パンチ[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ強キック[illegible]	相殺	しゃがみ弱パンチ×2[illegible]
[illegible]～しゃがみガード		遠距離立ち強キック[illegible]
しゃがみ弱パンチ[illegible]		しゃがみ弱パンチ＊～➡+強パンチ＊～しゃがみ弱パンチ～しゃがみガード
しゃがみ中キック		しゃがみ中キック◆
しゃがみガード		[illegible]
[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ弱パンチ[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ弱パンチ[illegible]	相殺	[illegible]
斜めジャンプ強キック		[illegible]立ちガード
[illegible]		しゃがみガード
しゃがみ弱パンチ[illegible]	相殺	しゃがみガード[illegible]
しゃがみ弱パンチ＊～d+中キック～サマーソルトキック☆	空振りキャンセル	[illegible]◆
[illegible]	起き攻め	[illegible]
遠距離立ち中パンチ[illegible]		しゃがみガード～しゃがみ中キック☆
斜めジャンプ強パンチ☆	相打ち	しゃがみ弱パンチ×2＊～しゃがみ中キック＊～ソニックブーム＊～しゃがみ強パンチ☆
しゃがみ弱パンチ[illegible]～しゃがみガード		[illegible]
[illegible]	相殺	[illegible]
遠距離立ち強キック		遠距離立ち強キック
ソニックブーム☆		➡+強パンチ◆
[illegible]	相殺	しゃがみ弱パンチ[illegible]
[illegible]	相殺	[illegible]
斜めジャンプ強パンチ☆	相打ち	⬅+中キック＊～しゃがみ弱パンチ＊～ソニックブーム☆
[illegible]	←起き攻め	[illegible]
		しゃがみ弱キック×3☆
	K.O.	

ガイル(白) ROUND 3 ガイル(緑)

ガイル(白)		ガイル(緑)
➡+中キック＊→サマーソルトキック＊	[illegible]	[illegible]
		ソニックブーム☆
立ちガード	←起き攻め	[illegible]
受け身		しゃがみ弱キック☆～強パンチ投げ
しゃがみガード		[illegible]
しゃがみガード～しゃがみ弱キック◆		➡+中キック～しゃがみ強キック☆
[illegible]		[illegible]～しゃがみ中キック
➡+中キック＊→サマーソルトキック☆		遠距離立ち強キック◆
斜めジャンプ弱キック～しゃがみ弱パンチ☆～しゃがみ弱パンチ～しゃがみ弱キック～➡+中キック	起き攻め→	立ちガード～しゃがみガード
しゃがみ弱キック＊		しゃがみ強キック(一段目)☆
しゃがみガード		[illegible]～➡+弱キック＊
[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ弱パンチ＊～立ち弱[illegible]～しゃがみガード		しゃがみ弱パンチ[illegible]
[illegible]～➡+[illegible]	相殺	[illegible]～➡+弱キック＊
しゃがみ中キック☆～ソニックブーム		遠距離[illegible]
しゃがみ強キック(二段目)☆	相打ち	しゃがみガード～しゃがみ強キック(一段目)☆
[illegible]➡+弱[illegible]	相殺～相殺	[illegible]
しゃがみ弱パンチ[illegible]	相殺	⬅+中キック[illegible]
遠距離立ち強キック＊～[illegible]	相殺	しゃがみ弱パンチ[illegible]
しゃがみ中パンチ＊～しゃがみ弱パンチ＊～[illegible]	相殺	⬅+中キック[illegible]
➡+弱キック＊～[illegible]	相殺	しゃがみ中パンチ＊～近距離立ち弱パンチ＊～[illegible]
遠距離立ち強キック＊～[illegible]	相殺	⬅+中キック[illegible]
遠距離立ち強キック＊～[illegible]	相殺	しゃがみ中パンチ[illegible]～立ち弱パンチ＊～[illegible]
遠距離立ち強キック＊～[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ中パンチ＊～[illegible]	相殺	しゃがみ弱パンチ×4＊～[illegible]
しゃがみ中キック		しゃがみ弱パンチ×4＊～しゃがみガード
しゃがみガード		[illegible]
[illegible]	相殺	しゃがみ弱パンチ×2＊[illegible]
しゃがみ弱パンチ[illegible]	相殺	しゃがみ弱パンチ×3＊[illegible]
➡+弱キック＊～➡+強パンチ		しゃがみ弱パンチ[illegible]◆
しゃがみ弱パンチ＊～[illegible]	相殺	しゃがみ弱パンチ[illegible]
遠距離立ち強キック＊～[illegible]	相殺	遠距離立ち強キック[illegible]
➡+中キック＊		しゃがみ中キック☆
しゃがみガード		[illegible]
		➡+強パンチ＊～しゃがみ中キック＊
ソニックブーム☆	相殺	[illegible]◆
		[illegible]
しゃがみ弱パンチ×2＊～斜めジャンプ強キック☆		しゃがみ弱パンチ×2＊～➡+強パンチ＊
➡+中キック☆～しゃがみ中キック		しゃがみ弱キック◆～しゃがみガード
	相殺	[illegible]
⬅+中キック＊～斜めジャンプ中キック☆		しゃがみ弱パンチ＊～ソニックブーム＊～しゃがみ強パンチ☆
	ダブルK.O.	

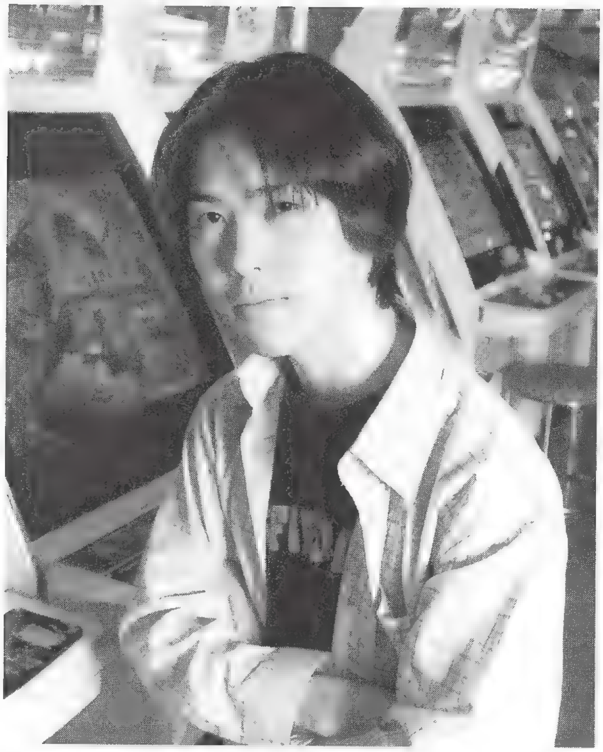
ガイル(白) ROUND 4 ガイル(緑)

ガイル(白)		ガイル(緑)
立ちガード		[illegible]
[illegible]	相殺	⬅+中キック＊～[illegible]
➡+弱キック＊～しゃがみ中パンチ＊～しゃがみ弱パンチ＊～しゃがみガード		しゃがみ弱パンチ×2＊～[illegible]
[illegible]	相殺	⬅+中キック＊～[illegible]
➡+弱キック＊～[illegible]	相殺	遠距離立ち強キック＊～[illegible]
[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ弱パンチ＊～[illegible]	相殺	しゃがみ弱パンチ[illegible]
しゃがみ弱パンチ＊～[illegible]	相殺	しゃがみ中キック＊～[illegible]
しゃがみ弱パンチ＊～➡+中キック☆		[illegible]◆
[illegible]	相殺	[illegible]
[illegible]	相殺	⬅+中キック＊～[illegible]
[illegible]	相殺	[illegible]
遠距離立ち強キック☆	相打ち	遠距離立ち強キック☆
[illegible]～➡+弱キック＊		しゃがみ弱パンチ＊～後方斜めジャンプ強[illegible]
[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ弱パンチ×2＊～斜めジャンプ強キック☆	相打ち	しゃがみ弱パンチ×6＊～ソニックブーム☆
強パンチ投げ	←起き攻め	[illegible]
しゃがみ中パンチ☆→サマーソルトキック☆	連続技	
[illegible]～しゃがみ強キック	起き攻め→	しゃがみガード
[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ弱パンチ＊～[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ弱パンチ＊～[illegible]	相殺	[illegible]
しゃがみ弱パンチ～➡+強パンチ☆	相打ち	しゃがみ弱パンチ×4＊～ソニックブーム☆
しゃがみ弱パンチ＊～[illegible]	相殺	[illegible]
[illegible]		➡+弱キック＊
しゃがみ中キック＊		
しゃがみ中キック☆		
	K.O.	

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。☆＝ノーマルヒット、★＝カウンターヒット、＊＝空振り、◆＝つぶされた技。

勝者の背負うもの

―『ギルティギア イグゼクス』優勝―
ゆきのせ(バベルフィッシュたんハァハァ)編



ゆきのせ ギルティギアシリーズの全国大会予選を毎回通過しているプレイヤー。メインキャラはブリジットで、堅実な立ち回りを得意としている。

――アーケードゲームで遊び始めたのは、どのタイトルからですか?

駄菓子屋のネオジオで『餓狼伝説』をプレイしたのが初めてですね。対戦にハマったのは『餓狼伝説スペシャル』からですね。地元の福島県でゲーセンに行って、いろいろな格闘ゲームを遊んでました。

――ギルティシリーズを始めたのは?

『GGX』はロケテストのときからプレイしていました。カプコンとSNKのゲームでしか遊んでいなかったので、最初は戸惑いましたね。だけど『GGX』はシステムが斬新だったので、すぐにハマりました。ロケテ中は三日間東京に通ったりもしてました。

その後発売してからは地元でずーっと対戦していたのですが、当時同じ地元の「ねぎ」が「全国大会の予選がある!」とか言って、出場して予選通過しちゃったんですよ。それまで大会に全然興味が無かったんですが、「これは負けられねぇ!」って。それがギルティ人生の始まりです(笑)。

――『GGXX』ではキャラをブリジットに変えましたね。

最初は『GGX』で使っていたミリアだったんですけど、あまり面白くないと感じていたんです。そんな時に「DIEちゃん」が使っていたブリジットを見て「このキャラ面白そう!」と思い、即キャラ変えしました。「DIEちゃん」は心の師匠ですね。

キャラ替え当初は、全く勝てませんでした。HSでヨーヨーを投げるので、投げを入力するときにできないテクニックもあって戸惑いました。これはブリジット使いが必ず通る道ですね。

――「闘劇」の参加チームはどうやって決めたのですか?

すぐには決まりませんでしたね。予選が始まってから「kaqn」に組もうよと持ち掛けました。で、「強さより、楽しさを重視したメンバーで参加したい」と言ってもらえたので、即決しました。

――リングネームの由来は?

地元の駅にあった看板に「ゆきのせ」と書いてあったので、そこから取りました。特にこだわる理由は無くて、「ああ、これでいいや」と思って使っていたら、馴染んでしまいました。

――闘劇2004には、「#RELOAD」が入りました。次回に向けての抱負を聞かせてください。

【バベルフィッシュたんハァハァ】のメンバーは3人バラバラで参加しますが、全員優勝を狙うつもりで頑張ります。次回は大将を務められるように精神力を鍛えて、キチンとメイキャラを使って頑張りたいと思います。

撮影協力：ゲームフジ船橋

闘劇参加店舗紹介
～ゲームセンターB-1編～

今月は『GGXX』の優勝チームを輩出した、千葉・ゲームセンターB1を紹介しよう!

千葉県柏市にあるゲームセンターB-1は、多くの学生客で賑わう。『GGXX』は毎週金曜日19時からランキングバトルを開催し、千葉はもちろん東京からも強者プレイヤーが集結する。ランバトの映像は店内で流れているので、自分の動きをチェックすることも可能。A級シューターも多数訪れるとのことだ。



ゲームセンターB-1は、その名前の通り地下一階にある。角を曲がればすぐ目に入る店構えだ。



『GGXX』の人気も高いが、KOFなどの2D格闘ゲーム好きも多数集結するぞ。特に金曜日は要チェック。

スタッフより一言

『GGXX』のころから当店ではランバトを開催、第4期を迎える今でも熱い戦いが続いています。ほかの作品のイベントも頻繁に行なっていますので、大会やその雰囲気が好きな方はぜひお立寄りください。またメンテナンスにも力を入れてますが、不具合があった場合はお気軽にお申し付けください。

ゲームセンター B-1

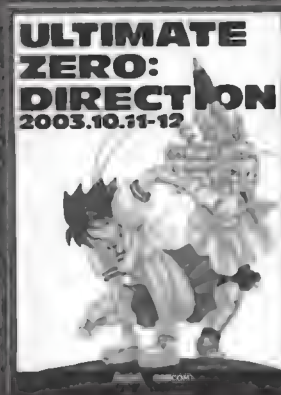
千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビル地下1階
TEL　0471-44-5597
営業時間　10：00～24：00



JR柏駅から徒歩3分という立地条件の良さが魅力的なお店。柏駅西口を出たから、正面の道をまっすぐ歩いていこう。三菱信託を越えたら左折すると、すぐにお店が見えてくるぞ。

進化、いまだやまず！

LONG RUN GAMES' BOOSTER



P119-121　ストリートファイターZERO3

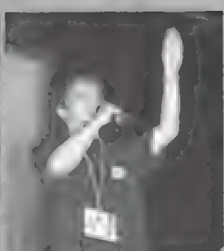


関西勢悲願達成！

ストリートファイターZERO3」の全国大会「ULTIMATE ZERO DIRECTION（以下UZD）」が11月11日～12日に掛けて行なわれた。

11日の個人戦はまず、「UZ」の前回の個人戦優勝者を含む、各のシード選手と、100名以上が参加した当日予選を勝ち抜いた名から「ワンマッチバトル」を行なう。ここで勝った名で決勝トーナメントが争われた。この各戦を制したのは「UZII」団体戦優勝の「アサバ」。関西勢初のZERO3個人戦優勝を勝ち取った。

12日の団体戦は55チームがエントリー。まずはブロックに分かれて予選開始。勝ったチームと、敗者復活から上がってきた6チームの計[illegible]チームが、決勝トーナメント進出をかけた「ワンマッチバトル」へ。うち2チームは、くじ引きにより、決勝トーナメント0回戦へと駒を進める。そして決勝トーナメントを制したのは「M.S.R（エスアール）」。決勝戦では「マコト」が爆発し、3タテで[illegible]チームを撃破した。



最強を手にしたのは……

ZERO 3

Text：D44

©CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED

ドラマチックトーナメントとは？

今回のUZDでは、決勝トーナメントを「ドラマチックトーナメント」と称し、「スーパーK1システム」という特殊なシステムで[illegible]された。これは、主催者がクジを引き、出た番号に該当するプレイヤー（チーム）が好きな枠を決められるというシステムだ。



ULTIMATE ZERO:DIRECTION 団体戦 トーナメント表

【カリスマ・ヤクザ・花屋】
ウメハラ（リュウ　V）
超林真須美（さくら　V）
ゴン太（コーディー　V）

【99匹のアサバパーン】
鬼スラ（豪鬼　V）
アサバ（豪鬼　V）
ネコノヒ（サガット　V）

【俺と柏木】
柏木（ナッシュ　V）
アール（ガイ　Z）
ディンカ（ソドム　V）

【101匹の悪魔】
TOMA（ナッシュ　V）
KNM（豪鬼　V）
ナイキ小僧（ロレント　V）

【未定】
超林健治（春麗　Z）
弟子皮（ケン　Z）
矢野（さくら　V）

【チーム潤】
珍（豪鬼　V）
ズミ（リュウ　V）
トツカ（さくら　V）

【[illegible]】
アントウ（豪鬼　V）
金テヴ（豪鬼　V）
ホソカワ（豪鬼　V）

【M.S.R（エスアール）】
D44（豪鬼　V）
[illegible]
マコト（ザンギエフ　V）

【南草津ジャングル総本山】
SHINYA☆フルスロットル（ガイ　Z）
リーサルウェポンHOT（春麗　V）
大僧正DARK（元　Z）

【武神鉄人鬼バル】
キヨ（ガイ　Z）
パQ（ロレント　Z）
ツバル（バルログ　Z）

優勝
【M.S.R（エスアール）】
D44（豪鬼　V）
西川ダルシム（ダルシム　V）
マコト（ザンギエフ　V）

2位
【99匹のアサバパーン】
3位
【チーム潤】
【101匹の悪魔】

ULTIMATE ZERO:DIRECTION 個人戦 トーナメント表

ズミ（さくら　V）
アントウ（豪鬼　V）
MAKI（春麗　Z）
マツ（ナッシュ　V）
金テヴ（豪鬼　V）
タバタケ（さくら　V）
TOMA（ナッシュ　V）
フジゴ（豪鬼　V）

円町かりん（かりん　V）
ver.（ソドム　V）
YMD土佐（ダルシム　V）
超林健治（春麗　Z）
レレ（豪鬼　V）
アサバ（豪鬼　V）
ホソカワ（豪鬼　V）
珍（豪鬼　V）

優勝
アサバ（豪鬼　V）

2位
タバタケ
3位
Ver.

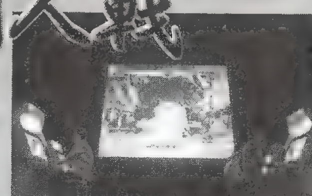
[illegible]が参加できなくなったため、急きょ補欠枠のプレイヤーでシード枠争奪戦が行なわれ、「ガベ」が[illegible]実況や、知己の観客たちから熱い（？）エールが送られていたぞ。

ULTIMATE ZERO:DIRECTION

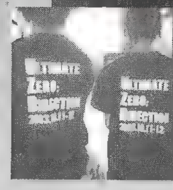
個人戦

かつて、これほど洗練された闘いがあっただろうか

過去の大会において、数々のドラマと感動を生み出した"ultimate zero"。
しかし、君は"Direction"で体感することになる。
かつて無い"ultimate zero"を。









強キャラいまだ健在

個人戦は118人が参加。当日予選は1ブロック8人によるトーナメント戦。キャミィ対E.本田の死闘で幕が上がる。復活をかけた「ウメハラ」が予選で新潟の精鋭「壁」に敗れるという波乱があり、予選を通過したのは、「アサバ」、「ネコノヒ」、「鬼スラ」、「ナイキ小僧」、「キヨマツ」、「バQ」、「マツ」、「テンテン」、「レレ」、「ズミ」、「カリオ」、「破廉恥たつ」、「永パッチ」、「mina」、「六甲ケン」、「壁」の16名。

続く「ワンマッチバトル」では、シード選手と予選通過者で、決勝トーナメント進出をかけた試合が行なわれた。ここで称号保持者である「超林真須美」が「マツ」に、「西川ロダルシム」が「アサバ」に、「D44」(ダーヨシ)が「ズミ」に敗退。称号保持者でも、大会で勝つことは難しいことを再確認することとなった。そして舞台はいよいよ決勝の「スーパーK1トーナメント」へ。

決勝トーナメントに出場した16名中7名居た注目キャラの豪鬼は、4名が同ブロックに集まってつぶし合いに。しかし、優勝したのはやはり豪鬼。「アサバ」だった。

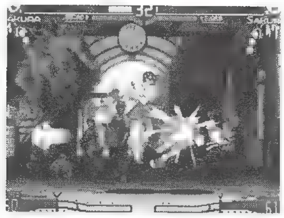


決勝トーナメントを前にして、3名の称号保持者が蹴落とされたワンマッチバトル。

準決勝戦

●「ズミ」(さくら V)対「タバタケ」(さくら V)

1ラウンド目は地上での立ち回り勝負。「ズミ」のうまさがわずかに上回り先取。2ラウンド目は「タバタケ」がリードを広げるが「ズミ」もオリコンを絡めたラッシュで体力を五分に戻す。ここで「ズミ」の波動拳に「タバタケ」が空中でオリコン発動し、空中春風脚からの連続技を決めて取り返す。最終ラウンドは「タバタケ」が先制するも「ズミ」がオリコンを決めて、接戦に持ち込む。最後は「タバタケ」の立ち弱Ⓟに「ズミ」がオリコンを発動してしまい、これに後出しでオリコンを合わせた「タバタケ」が勝利した。



ふいに撃った波動拳に合わせたオリコン発動→空中春風脚。これで流れが逆転。

●「ver.」(バージョン)(ソドム V)対「アサバ」(豪鬼 V)

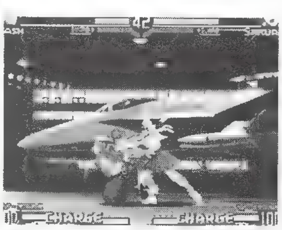
序盤、「ver.」が天魔空刃脚にオリコンを合わせ、そのまま1ラウンド先取。2ラウンド目は「ver.」の受け身にうまく技を合わせた「アサバ」が取り返す。続く最終ラウンドは「アサバ」が後出しオリコンを当ててリードするが、徐々に「ver.」が追い上げる。しかし、結局は空中竜巻斬空脚の着地に出されたオリコンでK.O.。一瞬の判断ミスが勝敗を分けた形になった。

ベストバウト

●「タバタケ」(さくら V)対「TOMA」(ナッシュ V)

試合開始から「タバタケ」が近距離立ち強Ⓟ(以下振り子)を使い「TOMA」を画面端に追い込み、オリコンで1ラウンド先取。続く2ラウンド目は「TOMA」のけん制の空振りに、「タバタケ」が一歩踏み込んでからの振り子↓強咲桜拳を何度も決めて会場を沸かすが、「TOMA」もしっかりとオリコンを決め、ドット差の勝負を「TOMA」が取る。最終ラウンドは1ラウンド目と同じように「タバタケ」が振り子をうまく使い、「TOMA」を追い込み、そのまま押し切って勝利した。

接戦だったが「TOMA」のオリコンミスが最後まで響いた。「タバタケ」のナッシュ戦のうまさが光った試合だった。

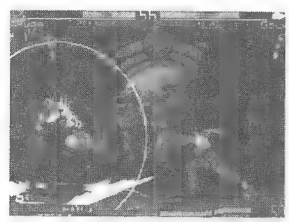


しゃがみ中Ⓚの戻りに踏み込んでからの振り子。「タバタケ」の立ち回りが光る。

決勝戦

●「タバタケ」(さくら V)対「アサバ」(豪鬼 V)

試合開始直後の「アサバ」の波動拳にオリコンを合わせ、一気に体力を奪った「タバタケ」だが、空中コンボへの移行時に「アサバ」にオリコンで回避され、「アサバ」が先取。2ラウンド目は、「タバタケ」が「アサバ」の技の空振りに振り子↓強咲桜拳を要所で決めて取り返す。いよいよ最終ラウンド。「タバタケ」がゲージ100%、対して「アサバ」は約20%と、「タバタケ」が有利な展開。しかし「アサバ」が天魔空刃脚、しゃがみ中Ⓚなどを差し込んでゲージをため、オリコンを決めて勝利した。この結果、「アサバ」が二代目名人を襲名することになった。



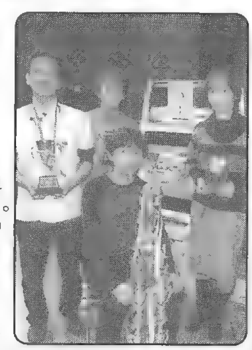
相手にゲージを使わせず、ゲージをためてオリコンを決めた「アサバ」が勝利。

優勝者&上位入賞者インタビュー



アサバ (豪鬼 V)

やりにくい相手と当たらなかったのが勝因ですね。ついていたと思います。それでも、関西にはソドム使いが少ないので、「ver.」さんとの闘いは辛かったです。皆さん、モンテカルロでぜひ対戦しましょう。



優勝
アサバ
(写真中央)

2位
タバタケ
(写真左)
ここまで来て負けて悔しいです。迷いが多かったのが敗因です。

3位 ver.
(写真中央後)
今日は頑張れました。上出来だと思います。

敢闘賞 MAKI (写真右)
いい結果が残せて満足しています。

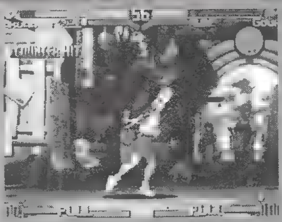
UZDスタッフコメント 三都という無名な場所にカプコン、アルカディアの方をはじめ、遠征者、ZERO3以外のプレイヤーなど多くの方に来ていただき本当に感謝しています。(実行委員長 超林真須美)ワガママを通す部分が多かったのにもかかわらず、付き合ってくれた実行委員全員に感謝です。(実行委員 K8)

ULTIMATE ZERO:DIRECTION
団体戦

そして、君は"Direction"で目撃することになる。これが新しい「ZERO3」の形であることを。
やがて、君は"Direction"で確信することになる。これまでが茶番であったことを。
"ultimate zero:Direction"その日はついにやってきた!!



壮絶な生き残り戦



主軸となった豪鬼とさくら。直接対決ではさくらが勝利する場面が多く見られた。

二日目の団体戦は55チームがエントリー。強キャラだけで固めるのではなく、全体的なバランスを考えて構成されているチームが多かった。

予選トーナメントでの1番の注目株は、超林真須美率いる【カリスマ・ヤクザ・花屋】（超林真須美・ウメハラ・ゴン太）、関東の精鋭を集めた【チーム潤】（ズミ・トッカ・珍）、個人戦で3人ともベスト8に入賞した【だるだる亭2】（マツ・タバタケ・ver.）の3チームがひしめくブロック。【だるだる亭2】に勝った【チーム潤】だが、予選トーナメント決勝で【カリスマ・ヤクザ・花屋】「ゴン太」に敗れる。

続く敗者復活トーナメント、そして決勝トーナメント進出をかけた「ワンマッチバトル」では、壮絶なつぶし合いが行なわれた。決勝トーナメント0回戦では【カリスマ・ヤクザ・花屋】を【99匹のアサバババーン】「鬼スラ」が3タテ、準々決勝では驚異の豪鬼3人チーム【チーム笑止！リローデッド】を【チーム潤】「トッカ」が逆3タテと見どころ満載。では、決勝戦とベストバウトの解説をしていこう。

ベストバウト

●【チーム潤】対【S.M.R.（エスアール）】

準々決勝を怒とうの逆3タテで勝ち上がった【チーム潤】と、ここまですべて3タテで勝ち上がってきた【S.M.R.（エスアール）】の、関東の精鋭同士の対決。

先鋒は「トッカ」（さくら V）対「マコト」。相性的に「マコト」がきつい試合だが、投げをうまく決め、勝利。続く相手は「ズミ」（リュウ V）。今度は「ズミ」が厳しい組み合わせだが、「ズミ」がキャラ差をはねのけて星を戻す。中堅に控える相手は「D44」。お互い1本取った後の最終ラウンド、「D44」のオリコンミスが響き、「ズミ」が2連勝。大将は「西川口ダルシム」。中間距離で、「ズミ」の動きを封じた「西川口ダルシム」が勝利。大将は「珍」（豪鬼 V）。闘いなれた者同士の対戦は、「西川口ダルシム」が「珍」の攻めをさばき、気絶させてオリコンを決めて勝利。両チームとも総力を尽くした試合だった。



V-ISMで仕上げてきた「西川口ダルシム」の活躍が激戦を制した。

決勝戦

●【99匹のアサバババーン】対【S.M.R.（エスアール）】

決勝は関東対関西という構図。先鋒戦は「鬼スラ」（豪鬼 V）対「マコト」（ザンギエフ V）。「鬼スラ」がオリコンを決めて1本取るものの、「マコト」がその後のオリコンをことごとく回避して逆転勝利。

続くは関西が誇る永パサガット「ネコノヒ」。だが「マコト」の対応技術が光り、「ネコノヒ」に仕事をさせず2連勝。

残る大将は個人戦で優勝した「アサバ」（豪鬼 V）。「アサバ」のオリコンに対し「マコト」が後出しオリコンからダウン投げを絡めた連続技を決めて先取し、優勝に王手。続くラウンドは「アサバ」が要所で対空に空中投げを使って取り返す。最終ラウンドでは「アサバ」がガード不能オリコンを狙うが、巧みに割り込まれてしまい「マコト」がリード。オリコン発動から回避不能のコマンド投げを決め「マコト」が勝利し、【S.M.R.（エスアール）】が優勝した。



オリコンへの対応技術を見せ付けた「マコト」が一気に3タテで勝負を決めた。

総評

ARCADIA

小誌編集長 猿渡 雅史



今回の大会で根強い人気が実証されたわけだが、こうした大会に参加してみると、その熱気と緊張感が十分に伝わってくる。新作が少ない現状で、それでも対戦格闘に熱中しているプレイヤーが居る現実を広く知ってもらいたい。

CAPCOM

第7開発部 石澤 英敏氏



発売されて早5年、今も全国大会が開催され、これだけの素晴らしい試合を見せていただけるなんてほんと感無量です！ すべてのプレイヤーの皆さまに感謝いたします。これからもますます「ZERO3」を、そしてストリートファイターたちを楽しんでやってくださいね！



【M.S.R（エスアール）】

写真左から順に
マコト（ザンギエフ V）、D44（豪鬼 V）、
西川口ダルシム（ダルシム V）。

優勝チーム＆2位インタビュー

優勝 【M.S.R.（エスアール）】

マコト
後に頼もしい二人が付いていてくれたので、気楽に闘えました。

D44
まぁ、だれでもかかってこいよ。

西川口ダルシム
パンフレットでも言ったのですが、はっきりいって優勝する自信はありました。

2位 【99匹のアサバババーン】

鬼スラ （豪鬼 V）
アサバ （豪鬼 V）
ネコノヒ （サガット V）
決勝戦ではふがいなかったですが、ここまでカバーし合って来られてよかったです。今回は関西勢としていい思い出になりました。また次の機会に向けて頑張ります。

インフォメーション

UZDの激闘を収録したビデオが発売されることになった。発売時期、価格などはまだ未定だが、「ストリートファイターZERO3」をやったことがある人は迷わず買うべき！ 詳細は大会ホームページで発表されるのでこまめにチェックしておこう。 http://www.g-finder.com/zero3/

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.44
OCTOBER 30, 2003
Text：MVP

ゲーセン占い

名字の頭文字があ〜さ行の人は、週末のゲーセンで怪我をしそう。行動には要注意です。
た〜は行の人はシューティングが吉。好成績が残せるかも。
ま〜わ行の人はメダルゲームがオススメ。フィーバーすることが多くなるでしょう。

combo BBS 連続技掲示板

㋵：本コーナーへの投稿は皆無に等しかった『侍魂』シリーズ。新作発売を機に、ぜひチャレンジしてみてください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：K9999
●ジャンプC↓近距離立ちC↓➡+A↓(クイックMAX発動)↓前方ジャンプC↓近距離立ちC↓➡+A↓弱あっちへいってろォ!↓力が…勝手に…うわあああ!!

立ち状態の大型キャラに決められる連続技です。うまくすると50ヒットを超え、ルガール以外はK.O.できます。(東京都　Uラシアさん)

㋵：多段技を使って、膨大なヒット数をたたき出す連続技。➡+A後のジャンプCは、レバー➡でボタンをC↓Bとずらし押しすれば、クイックMAX発動をしつつ出すことができます。ルガール相手に練習して、実戦で決めたい！

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：レオナ(STクーラ、アンヘル、キング)
●ジャンプD↓(近距離立ちD↓➡+B(BC同時押し))×3↓弱ムーンスラッシャー↓イヤリング爆弾・2↓ハートアタック×2↓弱イヤリング爆弾・1↓MAX版Vスラッシャー

ハートアタック×2でパワーゲージをためることで、ギリギリMAX版Vスラッシャーを出せます。エントリー1人のチャンをK.O.でき、ボス系にも9割程度のダメージを与えられます。(埼玉県　クライスさん)

㋵：➡+Bと同時にストライカーを呼び出し、アンヘル↓クーラ↓キングの順につなぎます。パワーゲージが5本必要になりますが、比較的簡単なので実戦でも狙えるかも。

※ST＝ストライカー

CAPCOM VS. SNK 2：ロック(Aグルーヴ)
●(2P側限定、自分画面端付近)弱クラックカウンター↓(オリコン発動)↓真空投げ〜羅刹↓➡+中Ⓚ↓中ハードエッジ↓レイジラン・Type「セーブ」↓真空空げ(キャンセル)↓(後ろに歩いて)遠距離立ち中Ⓟ↓レイジラン・Type「ダンク」↓レイジラン・Type「シフト」〜真空投げ↓強ライジングタックル

相手のジャンプ攻撃に、当て身技の弱クラックカウンターを合わせてスタートします。ポイントは当て身を高めで決めることと、レイジラン・Type「セーブ」で反対側に移動することです。(石川県　リヲンさん)

㋵：対ロレント&ダン限定の、ダウン状態にオリコン中の投げが決まることを利用した連続技。レイジランで反対側に回るのが、見た目にいい感じ。最後はレイジングストームでもOKとのことです。

真JUNK部屋!!

今回のジャンク部屋は『SVCカオス』がお題。惜しくもムックに載り切らなかった驚異現象を、ここにお披露目！

一つ目は京。意識しなければまず気付きませんが、強大蛇薙は動作途中で一瞬、炎が変なところに表示されます。目を見開いて探してみてください。

次はテリー。今回の攻略記事でも少し触れていますが、テリーの超必殺技やEXCEEDは、どこでもキャンセル(以下、どこキャン)が可能です。意外に自然なので見逃しがちですが、他のキャラでは絶対にできない芸当です。

最後はロックマン ゼロ。どこキャンでチャージ系の必殺技を入力すると、どこキャンの体が白く光る演出は起こらず、どこキャン分のパワーゲージも消費しませんが、入力した必殺技のチャージはしっかり始まります。


あらま、炎がこんなところに。そういえば『KOF 2002』でも似た現象が……仕様？

基板の裏側 Reverse side of PCB

086 運命―その1
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002

相手をオロチシェルミーにして、MAX2の運命の矢をくらいます。その後、落雷が当たる直前にタイミングよく緊急回避を入力すると……、何と、落雷を回避できてしまいます。(埼玉県・ぎーすはわーどEXさん)

㋵：ただでさえ使いにくい運命の矢なのに、緊急回避で避けられてしまうとは！　でも、面白いので逆に価値がアップ!?

087 運命―その2
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002

オロチシェルミーを使用し、運命の矢を発動。相手の攻撃をくらった直後に運命の矢の雷球がヒットすると、相手がやられ判定を残したまま、しばらくの間硬直し続けます。(?県　K9999さん)

㋵：またしても運命に矢に関するネタで、こちらはオロチシェルミー側がオイシイ思いをできます。運命の矢は、「相打ち狙いで出すが吉」ということでしょうか？　ちなみに、同キャラ対戦で二人同時に運命の矢を出すと、どちらも2ヒットして吹っ飛ぶという、面白い情報も入ってきています。

㋵&オヤジの編集後記

爺：どっこいしょ♡
㋵：……？
爺：いや〜、早くゲーセンに出ないかな〜。
㋵：どうしたの？
爺：だ〜か〜ら〜、『サムライスピリッツゼロ』だよ。
㋵：あ〜。でも、突然笑みを浮かべながら「どっこいしょ」とか言われても、びっくりするって。
爺：やっぱあれ、いいよね。
㋵：リムルルのこと？　そういえば、爺の担当って女キャラばっかだよね。ナコルル、リムルル、レラ……、シャルロットにミナでしょ……。1キャラ足りないな。
爺：後は閑丸！
㋵：……次はそっち系か。

今号の Most Valuable Combo!

●10月号P131：パソトラSP

「酒とパーツと女と泪…」がかなりヒット。パーツと泪は分かりますが、酒と女はあまりにもトラブルとは無縁に感じられて、夜も眠れません。(鹿児島県　高盛さん)

㋵：「星の数だけトラブルがある(以下略)」には納得させられましたが、やはり「酒と女」にはびっくりしました。なお、この「MVC」コーナーは投稿数が減少してきたため、今号を最後に打ち切りの予定となりました。残念……。

投稿求ム! ●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。実戦的なものから大道芸まで、新作、旧作問わず受け付けています。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど埋もれさせるのはもったいない、そんな連続技や小ネタを募集　●基板の裏側：通常は起こらない「?」な現象を募集。「あれっ？」と思ったら即、投稿！　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで

初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

TSC



TSC★TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

ブラストシティ	¥135,000	NAOMI2マザー	¥42,000	アウトトリガー(ROM P無)	¥1,000	ぐんぺい	¥4,000
NEWアストロシティ	¥35,000	NAOMI+カプコンDCコンバーターセット	¥49,000	カプコンVSSNK(ROM)	¥500	ガンダムEXレビュー	¥12,000
アストロシティ	¥30,000	NAOMI+セガDCコンバーターセット	¥49,000	ガンダム連邦vsジオン(ROM通信BD・ケーブル付)	¥23,000	天聖龍	¥9,000
Windy2(JVS)	¥60,000	NAOMI通信ボード(ケーブル無)	¥4,000	ギルティギアX(ROM)	¥6,000	テトリスプラス2	¥3,000
ゲーム用角椅子	¥2,000	GD-SYSTEM	¥40,000	デッドオアアライブ2ミレニアム(ROM)	¥3,000	ゼロウイング	¥9,000
アフターバーナー2(基板のみ)	¥40,000	斑鳩(GD-ROM)	¥9,000	CP-2マザーボード	¥2,000	すくすく犬福	¥12,000
コットン	¥7,000	カプコンVSSNK2(GD-ROM)	¥3,000	ヴァンパイアセイバ2(ROM)	¥5,000	スパイナルブレイカーズ	¥8,000
ゴールデンアックス	¥14,000	ギルティギアXX(GD-ROM)	¥6,000	カプコンスポーツクラブ(ROM)	¥15,000	エイトフォース	¥8,000
ソニックブーム	¥10,000	スパイカーズバトル(GD-ROM)	¥5,000	スーパーストリートファイター2X(ROM)		ワードナーの森	¥12,000
ダークエッジ	¥17,000	スポーツJAM(GD-ROM)	¥1,000	D&Dタワーオブドゥーム(SUB)	¥14,000	怒首領蜂～大往生～	¥33,000

上記以外の在庫のお問い合わせは下記まで

http://www.tessin.co.jp/

TSC 有限会社 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00～21:00(日曜・祝日定休)
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

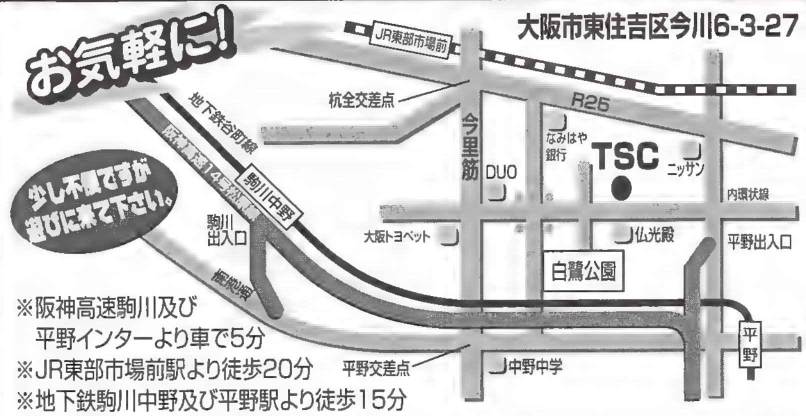
お支払い方法

●銀行振込　…入金確認即商品発送
●コレクトサービス　…商品代引サービス
●分割払い取扱い

振り込み先

●りそな銀行　平野支店
普 4483047
有）哲信クリエイト

お気軽に!



※阪神高速駒川及び平野インターより車で5分
※JR東部市場前駅より徒歩20分
※地下鉄駒川中野及び平野駅より徒歩15分

アーケードゲームライブラリー

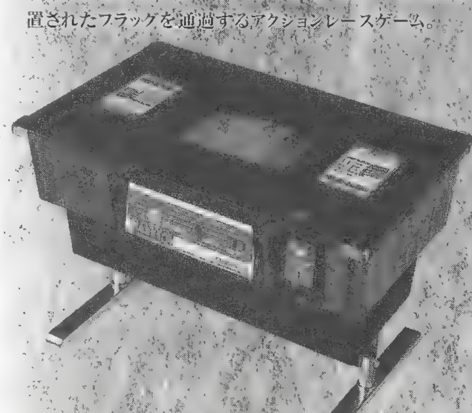
Text：小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第11回　レーダーで黄色い旗を探せ

広大マップ上を走り回るカーチェイス

RALLY-X
NEW RALLY-X

敵の追撃をかわしながらレーダーを頼りにマップ上に配置されたフラッグを通過するアクションレースゲーム。



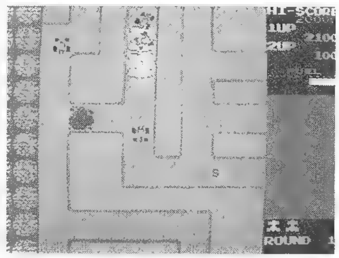
『パックマン』が登場するまでは、ドットイートゲームといえば、その先駆けとなった『ヘッドオン』（79年／セガ）をはじめとする、カーチェイスものだった。その後1980年後半のゲーム場において主役の座を奪ったのは、魅力溢れるキャラクターを登用した『パックマン』（80年／ナムコ）だった。そしてその亜種を含めたゲームが、ドットイートいうジャンルを生み出すほど、ゲーム場を賑わせていた。

そんな中、ナムコは『パックマン』の自由度とドットイートというゲームシステムを大きく飛躍させた、カーチェイスを発表したのだ。

スペシャルフラッグとの出会い

80年秋のAMショーで出展された『ラリーX』と名付けられたこのゲームは、日本物産の『クレイジークライマー』（前号参照）と同様の画面スクロール技術を用いていた。

プレイヤーは自車をコントロールして画面上を走り回り、ドットではなく10本のフラッグを取る（ポイントを通過する）という内容である。



レバーで自車を操作し、敵車や障害物をかわしながら、レーダーを頼りにマップ上に配置された10本のフラッグをすべて取るとクリア。ボタンで煙幕を発生させることができ、敵車がその煙幕にまかれれば一定時間足止めできる。

赤い車が追ってくる

敵は赤い車で、スタートした自車を画面の上下から追走してくる。

本作はマップこそ広大ながら、『パックマン』で培った自由移動チェイスゲームの楽しさを再現していた。

旗の中にはSマークの付いたスペシャルフラッグが一本だけあり、取った後はスコアが2倍になるため、まるで迷路上の宝探しのようだった。

それ以降のナムコ作品にたびたび登場するスペシャルフラッグだが、初登場のシーンは意外と平凡な存在であった。

いろいろと新しい要素を詰め込んだ『ラリーX』だったが、非常に難しかったせいか、残念ながら大きなヒットには至らず、人気は急速に下降線をたどっていった。

翌年、カーチェイスものとして、画面スクロールを使わずに画面切り替え方式を採用した『ルート16』（81年／サン電子）が登場した。『ルート16』は『ラリーX』よりも人気を集めることに成功したが、ナムコはそれを追って81年2月に『ラリーX』をバージョンアップさせた『NEWラリーX』を発売した。

しかし、発売といっても、改造キットが中心の流通だったため、ほとんどの『ラリーX』が『NEWラリーX』に改造されてしまった。その結果『ラリーX』の稼働期間は、改造キットが発売されるまでのわずか数カ月という短さだったのだ。

今や『ラリーX』といえば「NEW」を指すのかと思うほど旧作の知名度は低く、「NEWラリーX」を見た人が思わず『ラリーX』と思ってしまうのも無理はない。

ちなみに変更点は、敵車と障害物を減らし、抜け道を増やしてマップを易しくしたことや、残り燃料がボーナス点となるラッキーフラッグが追加されるなどが挙げられ、全体的にはゲームの難度を下げるように調整されていた。

当時のゲームファンにも多く口ずさまれた「チャラララララッチャー……」のVGMも、この「NEW」バージョンから採用されたもので、発表から半年以上の時を経て、『ラリーX』シリーズはようやくゲーム場に小さな轍を残すことができたのだ。

ラリーXをめぐるさまざまなチェイス

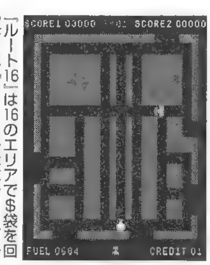
市場に出回ったオリジナルの『ラリーX』はこの二つだけだが、当時横行していたコピー基板も出回っていた。その中でも特に印象的だったのはキャラクターをすべて横倒しにした縦画面の「ラリーX」だ。

当時ブロックゲームやインベーダーゲームなどが流行したため、広く普及したテーブル筐体だったが、そのほとんどは縦画面だった。当然ブームが去ったゲーム場では、縦画面筐体が余ることになる。それらの縦画面筐体を活かすために、コピーされて流通したのが縦画面「ラリーX」だったのだろう。

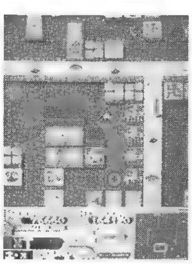
ちなみに『ラリーX』は96年に『ナムコクラシックコレクション VOL.2』（96年／ナムコ）でリメイクされている。

同時収録されていたゲームが『パックマン』と『ディグダグ』で、『ラリーX』も縦画面にアレンジされた。それは80年ごろのヒット作の多くが、縦画面ゲームだったという名残を感じさせた。

それから約20年近い時を経て、プレイステーションや携帯電話用にも移植され、ようやく再び迷路を走り始めることとなった。



『ルート16』は16のエリアで$袋を回収する。『ラリーX』最大のライバルマシンだった。



『ナムコクラシックコレクションVOL.2』には、オリジナルとアレンジバージョンが収録されている。

レバーは右？それとも左？

インベーダーブーム以降、日本のビデオゲームのコントロールパネル（以下コンパネ）は左側にジョイスティック、右側にボタンが主流だったが、海外では必ずしもそうではなかった。

日本製品では圧倒的に左レバーが主流だったが、海外では右レバーの物も多かった。これは右利きが圧倒的に多い日本と、左利きの人が相当居る海外との差であったのかもしれないが、明確な理由は分かっていない。

国内の主要メーカーで海外シェアを伸ばしつつあったナムコだけが、当時「右レバー・左ボタン」の純正筐体を発売し続けていたのも納得できる。後に左レバーのものや、アップライト筐体で採用されていた、レバーを中心にボタンを両側に配置した左右汎用タイプを採用したテーブル用コンパネも登場するが、ナムコ筐体に関しては「右か、左か？」の迷走がしばらく続いていた。

中には普段慣れた操作スタイルに戻そうと、手を交差させ左手で右レバーを右手で左ボタンを操作するといった「クロス操作法」などがプレイヤーによって編み出されたが、こういった実操作の妙が記録として語られることはほとんど無い。

当時は今日と違って、コンパネも筐体に垂直もしくは水平に取り付けられている物が混在し、操作感はその筐体やパーツによってさまざまな違いがあった。

コントロールパネルの変化によるプレイスタイルの違い、それはゲーム基板や再現されたゲーム画面だけでは語り尽くせない、手だけが覚えているゲームの思い出なのかもしれない。

スペシャルフラッグ あれこれ

ナムコゲームの元祖隠れキャラといえる「スペシャルフラッグ」は、一体どんなゲームに登場したのだろうか。

「スペシャルフラッグが登場するゲームとは？」と聞かれたら、あなたは何と応えますか？ 今回紹介した『ラリーX』ですか？ それとも、どの敵を打ち落とすかでフラッグの出現条件が決まっている『ギャプラス』？ 名作シューティングゲーム『ゼビウス』で知った人も多いでしょう。ほかにも『リブルラブル』や『源平討魔伝』、最近では『ゴルゴ13 -銃声の鎮魂歌-』にも登場していますね。

さて、あなたにとってのスペシャルフラッグは何ですか？

募集

『アーケードゲームライブラリー』ではリクエスト、なつかしのゲームの情報、記憶の断片に残ったオールドゲーム質問などをお待ちしております。21世紀の現代に昔のアーケードゲームを熱く語れる場所としてご利用くださいませ。

あて先はこちら

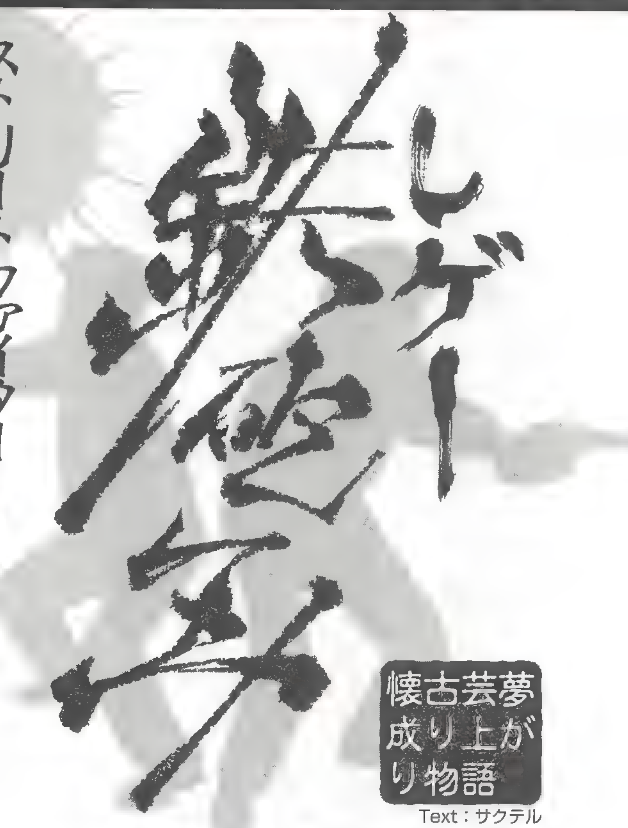
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「テーブル ラリーX 説明書」1980年（ナムコ）
「namcoアミューズメントマシーンズ」1980年（ナムコ）
「ゲームマシン」1980年（アミューズメント通信社）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ／アマチュアライン）

[お知らせ]AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net　E-Mail amp@tri6.net

[お詫びと訂正]

11月号のAGLにおいて編集側のミスにより下記の誤りが掲載されてしまいました。お詫びするとともに訂正致します。
・銀河帝国の逆襲はナムコではなくアイレムの製品です。
・参考資料にあった「Let'sPlay MissileCommand」は前々回のものでした。



懐古芸夢成り上がり物語

Text：サクテル

ストリートファイター十五周年
知識の波動に目覚めてみる、の巻！

サク　兄ィ！　どうしたんスか、そのケガは！

おじゃ　がはっ（吐血）、ストリートファイター十五周年記念DVD『STREET FIGHTER SAGA 格闘武眞傳』ができるっちゅうネタを聞き、制作部署に忍び込んだんだが……。

サク　返り討ちにあった、と！　野郎ォォォ!!

おじゃ　いや、このケガは階段から落ちた。

サク　吉本チック！

おじゃ　まあ、そのDVDを手に入れたつもりで、今回は「ストリートファイター」の知識をクイズに挑戦して再確認してみるって寸法だ！

記述式クイズ!!

小手調べとして『ストリートファイター』シリーズのベーシックな筆記試験を行なう。ワリと新しめのタイトルから出題だ。

■穴あき問題・次の技名の空欄を埋めよ。

Q1：「□□□□□□に安息を」

Q2：「突進及び□□□□□□（仮）」

Q3：「ヴェズヴィオーの□□」

■単語交換問題・技名の（）内の単語を、別の単語に取り替えて、別の技名にせよ。

例：ローリング（アタック）→ローリング（クリスタルフラッシュ）

Q4：「（真空）波動拳」

Q5：「ダブル（ラリアット）」

○×クイズ!!

出題される文章が正しければ○。誤りがあるならば、×を付けよう。記述式でなく、二択クイズだ！

Q7　『ストリートファイター』のアップライト筐体は、実質1レバー+6ボタンである。

Q8　ダルシムの息子とガイルの娘はペンフレンド。

Q9　四天王が使えるのは『ストII』からである。

Q10　『ストZERO』の挑発はゲージ減少効果がある。

Q11　『ストEX』スカロトカチェフの採点コマンドは「投げる前に小P、中P、大P押しっぱなし」である。

Q12　『ストZERO3』で、V-IZMにはゼロカウンターが無い。

Q13　『ストII』のベガステージ、背景の像は壊せる。

Q14　ゲーメストビデオの『スパIIX』。付録はバルログの爪。

Q15　『ストリートファイター'89』は製品版では『パニッシャー』というタイトルになった。

Q16　『ストリートファイター』の隆は、髪の毛が赤かった。

Q17　全シリーズ中、戦闘中にメガネを掛けているのはナッシュだけだ。

Q18　『ストII』のチャイナステージ。電柱の張り紙の文字は「不墜地吐疾」である。

Q19　ゲーム中のディージェイいつも口を開いている。

Q20　『ストEX2』で、あるコマンドで仮面を外したバルログを使うことができる。

Q21　『ストZERO』の元が使う流派は、「喪流」と「鬼流」だ。

Q22　ゲーメストムック『ストIII 2nd IMPACT』は発刊されている。

Q23　ソドムは『ファイナルファイト』の2面ボスである。

Q24　『ストEX2PLUS』でダランのメテオコンボG.O.Dの最後の？？？は上タメ下上+PorKである。

Q25　『ストZERO3』乱入者向けメッセージの表示で、中パンチは「魂を見せてくれ！」である。

Q26　『ストIII 2nd』でショーンのボーナスステージのレベル選択コマンドのレベル4は「↓+小P+中K+大P」だ。

Q27　『ストEX2PLUS』のヴルカーノ・ロッソ。「ヴェズヴィオーの怒り」のヴェズヴィオーとは河川のことである。

Q28　『ストZERO2 ALPHA』のエキストラキャラクターの性能は、『ストII』のものである。

Q29　レインボーミカの本名は七川美華 だ。

Q30　『ストリートファイター』の烈と激は、プレイヤーキャラとして、ほかのシリーズに登場したことがある。

Q31　アレックスのキャッチコピーは「孤高の求道者」である。

Q32　イライザとガイルの妻ユリアは姉妹であり、ケンとガイルは義兄弟だ。

Q33　『ストIII 3rd』のVGMには、カナダのユニット歌手の楽曲が採用されていた。

Q34　システムにハイジャンプがあるのは、『ストII』シリーズと『EX』シリーズである。

Q35　『ストZERO』でダンの乱入条件は、ノーコンティニューで5戦目まで進むことだ。

Q36　『ストIIターボ』には必殺技を使えなくさせるコマンドがあった。

Q37　スカロドリームの2段目はカンチョウである。

Q38　『ストIII』で確実にスタッフロールを見るには、エンディング終了までスタートと弱キックを押し続ける。

Q39　D・ダークの本名はエドガーである。

Q40　ザンギエフはエドモンド本田でサイコドライブを破壊したことがある。

Q41　『ストリートファイターII』でダルシム参戦の理由はヨーガの布教である。

Q42　ディージェイのCDはミリオンセラーを記録したことがある。

Q43　『ストZERO3』で、本気モードを出すには稼動から30日待たなければならない。

Q44　ガイルはD・ダークの元上司であった。

Q45　『ストZERO3』のEDで、フェイロンが出演している映画は『ストリートファイター・ザ・ムービー』である。

Q46　ユーリの出身地は、T・ホークと同じである。

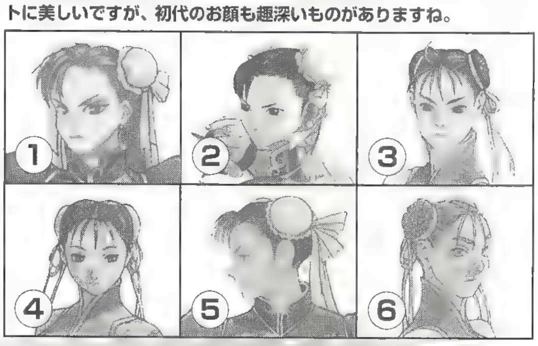
Q47　キャミィの名前はペンダントの「CAMM 740106」から来ている。

Q48　ガイル一家が飼っている犬の名前はシロである。

Q49　バイソンの海外版での名前はBalrog（バルログ）だ。

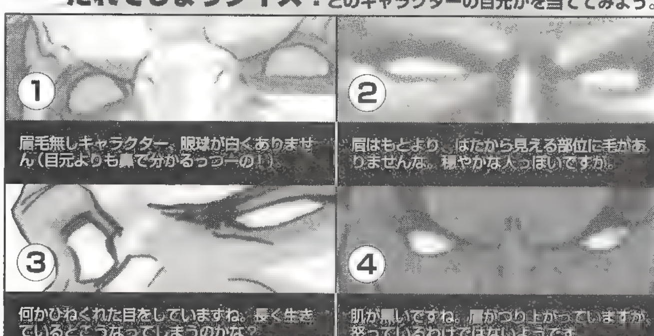
春麗その美顔の歴史!!
Q6　下の写真を見て春麗が登場した作品を古い順に並べよ。

「ストリートファイターII」で登場以来、すべてのシリーズに登場している元祖闘うお姉さんの春麗サマ。近作の顔グラフィックはストレートに美しいですが、初代のお顔も趣深いものがありますね。



Q50　この目元はだれでしょうクイズ！

さまざまなシリーズから、キャラクターイラストの目元を集めてみた。この画像から、どのキャラクターの目元かを当ててみよう。



1　眉毛無しキャラクター、眼球が白くありません（目元よりも鼻で分かるっつーの！）

2　眉はもとより、ぱたから見える部位に毛がありませんな。穏やかな人っぽいですが。

3　何かひねくれた目をしていますね。長く生きているとこうなってしまうのかな？

4　肌が黒いですね。眉がつり上がっていますが、怒っているわけではないようです。

<クイズの答え>

Q1：ヴィエルジュ　Q2：致死連続打撃　Q3：怒り　Q4：電刃、豪、灼熱など　Q5：タイフーン、サマーソルトキックなど　Q6：⑤→①→⑥→③→④→②　Q7：×（レバー+2ボタン。圧力センサー内蔵のラバーボタンを押す力加減で攻撃の威力が変化する）　Q8：○　Q9：○　Q10：×（特別な効果は発生しない）　Q11：○　Q12：×（ゼロカウンターが無いのはX-IZM）　Q13：○　Q14：×（バルログのお面）　Q15：×（製品版では『ファイナルファイト』だ）　Q16：○　Q17：×（ナッシュとエリア）　Q18：×（正しくは不「堕」地吐疾）　Q19：×（口を閉じるグラフィックもある）　Q20：○　Q21：×（喪流と忌流）　Q22：○　Q23：○　Q24：○　Q25：×（ドンとこい！）　Q26：×（このコマンドはレベル5選択用である）　Q27：×（河川ではなく火山という意味）　Q28：○　Q29：○　Q30：×（登場したことはない）　Q31：×（孤高の求道者はリュウ。アレックスはパワーエイジ）　Q32：○　Q33：○　Q34：×（ハイジャンプは、『ストIII』シリーズのみ）　Q35：×（同じ勝ち台詞を5回連続で見る）　Q36：×　Q37：×　Q38：○　Q39：×（エドガーではなくオルガー）　Q40：○　Q41：×（食費を稼ぐため）　Q42：○　Q43：×（稼働50日以上）　Q44：○　Q45：×（街頭覇王）　Q46：○（ちなみに、サンダーフット村という）　Q47：○　Q48：×（シロではなく、サブ）　Q49：×（バルログではなく、ベガ）　Q50：①ゴウキ②ダルシム③元④ダラン

レゲー事典　今回のクイズで扱っている「ストリートファイターシリーズ」とは、次のタイトルを指しています。『ストリートファイター』、『ストリートファイターII』シリーズ、『ストリートファイターZERO』シリーズ、『ストリートファイターIII』シリーズ、『ストリートファイターEX』シリーズ。『ストリートファイターザムービー』は残念ながら入らない模様。

オールドゲーム談話室

ぐろけんに聞け!!

Text：石黒 豪一
laifi14@wired.vip.co.jp

連載 第六回

—ぐろけんさぁ、そろそろプレイヤーとしてのオールドゲーム話を聞きたいんだけど……。

それじゃあ、スコアラーの話なんぞを。

—おおっ！（やっと、まともに会話が……）

まずはカギ面のパターンを最初に発見したといわれているMike Weinerを紹介……。

—待てっ！ 最初っから何言ってるか分からない！ しかもマイクってだれよ？

何って『パックマン』の話なんだけど？ 『パックマン』がパターンゲームなのは知ってるよね？

—（今のプレイヤーは知らないって……）プレイヤーがパックマンをどう動かしたかによって、すべてのモンスターの動きが決まるんでしょ？ だからクリアできたときと全く同じ動きをすれば、またクリアできる。

そう、だから同じ面の繰り返しになる21面（カギがボーナスアイテムとして出る）を完全パターン化できれば終わらない訳だ。

—じゃあ、なぜマイク？ 日本人じゃないじゃない？

世界を視野に入れればパックマン』は、最も長期間攻略し続けられたゲームであり、その思い入れは日本人よりアメリカ人の方が深いと考えられるのよ。

—で、そのマイクさんがアメリカで初めてカギ面のパターンを発見したと。そういったプレイヤーの記録がアメリカでは残ってるの？

残そうとしている団体があることにはある。ただし、日本人みたいにまめな記録は取っていなくて、ゲーム大会の記録なんかが中心なんだよね。

—日本人プレイヤーは、どう思われているのかな？

海外のプレイヤーは、日本のスゴ腕のプレイヤーには興味を持っている。日本よりもアメリカで有名な日本人プレイヤーも居る。『パックマン』が発売されてから、ゲームの国として、日本の印象は一気に変わったからね。

実際アメリカでスコアを記録している団体から、日本の記録を教えてほしいというメールが届くことがあるんだけど、日本人が出したスコアを伝えてもあまり信じてもらえないね。

—なんでまた？

例えば近年のシューティングゲームのトップスコアなんて、日本人の僕が見ても信じられないわけよ。だから日本人のスコアに対する執念は、あまりにも逸脱していて真実味が無いみたい。

—じゃあ、アメリカを代表するスコアラーってどんな人がいるの？

アメリカにも伝説になったプレイヤーが居る。Tim McVeyという人なんだけど、氏は1984年1月17日に『ニブラー（ロッコーラ）』で10億点というスコアを打ち出している。

—『ニブラー』っていわれても、プレイしたことがないから、何がどうスゴいのか分からないよ。

まあ、写真を見てよ。10億点を出すのには約45時間掛かっている。




〜社内打ち合わせスペースにて〜

—って寝てるんですけど？

そもそも10億点というのは、1日中プレイしていても出ないんだ。普通なら何人か交代で挑戦するんだけど、彼はたった一人で挑戦して、2日間を超えるプレイの上で達成したんだ。

—でも写真では寝てるよ？

だから、残機を増やせるだけ増やして、その後ちょっと寝る。残機が尽きそうになったら起きるの繰り返し。途中、ブレーカーが落ちたり、ジョイスティックが折れたりしたけど、7回目のトライでついに成功したんだ。

—当時10億点のケタを作っていた開発者もスゴいけどね。

ごくまれに開発者の予想すら超えることをやってのけるプレイヤーが出現することがあるんだけど、そんなプレイヤーのことも記録に残せたらいいよね。

心の扉

忘れちまった
あのゲーム、
思い出す日も
きっとある。
心の扉を開けるのは、
ほんの小さな
記憶の欠片（カケラ）

東京の著作権はだれのもの？

Q 20年くらい前（？）のゲームで縦スクロールシューティングゲーム。東京上空っぽいところを、赤い戦闘機が小さいオプション機を四つくらい付けて、ボタンでそのフォーメーションを変えられるゲームって何でしたっけ？（東京都／K.O.U.さん）

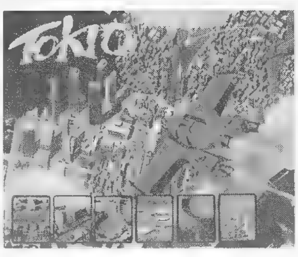
A 舞台が東京、赤い戦闘機がフォーメーションを組むということを重視すると『スクランブルフォーメーション』（1986年／タイトー）だと思われます。レバーで自機を操作し、4機まで付けられるオプション機のフォーメーション（対空、対地、対地空両用）を、ボタンで変更しながら進みます。途中で雲の中から敵の大型戦艦が現れるところは印象的です。

このゲームは東京上空を舞台にしたシューティングゲームですが、ロケテスト時には存在した背景の一部が無くなるという変更がありました。難易度の変更はよくある話なんですけどね。聞いた話によると、その一例が東京ディズニーランドらしく、察するに著作権の問題かと……。ちなみに、海外版では『Tokio（トキオ）』というタイトルで、国内版よりピッタリな気がします。タイトーの場合、逆であることが多いのですが……。

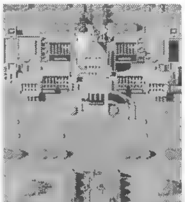
国内で印刷された販促用のフライヤーが3種もあり、そこそこ販売数はあったはずですが、後のヒット作『バブルボブル』がこの基板の一部を使うキットでも販売されたため、数多くの『スクランブルフォーメーション』が『バブルボブル』に改造されてしまいした。

80年代半ばのタイトー基板の片割れが出てくると、だいたいこの『スクランブルフォーメーション』の片割れ基板です。

あなただったら『バブルボブル』を遊びますか？ それとも『スクランブルフォーメーション』を遊びますか？



フライヤーには、赤い機体と小型機による編隊飛行のイラストが。



一色ページでは分かりにくいですが、国会議事堂のような建物も登場！

レゲー事典　日本と米国でのスコアラーのプレイスタイルには大きな違いがある。それゆえにスコアに差が出る場合が多いのだが、日本人のプレイ（特にシューティングゲーム）でハイスコアを狙う際に見られる、延々と残機を潰しての稼ぎというものは、米国人にとっては不自然で美しくないと思われる場合が多く、理解しがたいプレイであるらしい。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

電界 アーケーダー・ネオ 接続



第46回　Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

入門シリーズ⑥（最終回）　ゲーム基板を長く維持するために

あこがれの基板を手に入れたならば、「これからもずっとプレイしたい!!」とだれもが思うことだろう。そこで、今回はゲーム基板を長生きさせるための方法について解説していこう。また、入門シリーズは今回で最終回とさせていただくが、質問などがあったら、当コーナーまでどしどし寄せてもらいたい。

基板を長持ちさせよう!!

1 ゲーム基板取り扱いのポイント

ゲーム基板は、玩具ではないので取り扱いが難しい側面がある。古い基板は骨とう品扱いを!

古い基板を持つということ

ゲーム基板を己のものとすることの目的やメリットについては、本シリーズの第1回目で述べた。大分前のことになるので、ここでもう一度おさらいしてみよう。

自分の好きなゲームを好きな時間に思う存分プレイしたい！　気に入ったゲームを、手元に置いておきたい！

この二つの欲求が、人をゲーム基板入手に走らせる最も根幹になることだろう。

この欲求に身を任せ、ゲーム基板を買いあさっていれば、勢い所持枚数が増えてくる。すると、本来利己を追求するための基板買いだったはずが、「ゲームの歴史はオレが受け継ぐ！」などという使命感に目覚めることになる……かもしれない。

それはさておき、そのような欲求なり使命達成感を満たし続けるために重要なのは、5年、10年後にそのゲーム基板がプレイ可能な状態にあるかどうか、ということだろう。

コレクションをしたのはいいが、プレイできなければ意味が無い。

ゲーム基板はヒヨワなもの

ゲーム基板初心者がまず知っておかねばならないのは、それが保存性を考慮して作られたものではないということだ。

基本的に、現実的な稼働期間だけ完動すればいいという思想で設計されていると考えた方がいい。また、人の手が触れないところに収納される性質のものであり、強度的にも不安がある作りになっているものが多い。長く保たせたいのなら、使う側が気を使ってやる必要があるのだ。

扱いのポイントについては、右のカコミを参照してほしい。

年代別による扱い方のポイント

まず最初に、ゲーム基板の生産された年代や、メカ部分を持つかどうかにより、注意点や注意の度合いが異なることを知ろう。光ディスク式のゲーム基板と、古いゲーム基板は要注意だ。

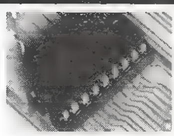
弱い　注意を要する

↑↓

取り扱いが楽　強い

'82以前のオールドゲーム

このころのICは、静電気に弱い。基板を素手で触っただけで人体から静電気が流れ、壊れることがあるぐらいだ。対策は、緩衝剤を巻いたまま取り扱い、不用意に触らないこと。



容量1キロバイトのRAM。これらは壊れやすい。

'82からJAMMA規格以前('86以前)の基板

'82以降に製造された基板なら、触っただけで壊れるようなことは無いが、ハーネスの逆挿しをしたり、基板の上に金属のゴミを落としたりしてショートさせると、瞬時に壊れる可能性が大。特に、純粋な人災といえる逆挿しについては、コネクタに向きをはっきり書いておくなどして、防止に努めよう。

JAMMA規格～現在の基板

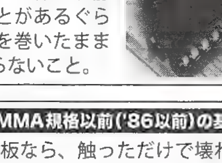
'86以降のJAMMA規格準拠基板は、電子部品の耐性が上がり、通常の取り扱いで壊れることはめったに無い。ハーネスの逆挿しをやってしまっても、一瞬なら壊れないぐらいだ。（だからといって、わざとやってはダメ）JAMMA規格のコネクタには逆挿し防止の切れ込みがあり、これを使って物理的に逆挿し防止が可能だ。

光ディスク式ゲーム基板の場合

むか～し昔、レーザーディスクの映像を利用したLDゲームというジャンルがあったが、今はどこのゲームセンターに行っても無い。モーターやレーザーダイオードが寿命を迎えたからだ。「しかし、それって昔の話だろ」とバカにしてはいけない。NAOMI-GD、SYSTEM246、トライフォースなど、みんな光ディスクを使用している。動かせば動かすほど磨耗していくのはLDと同じ。つまり、LDゲームが絶滅したように、現在の光ディスク式ゲームも、いずれ絶滅してしまう可能性があるのだ。それを防ぐ方法は、次の2点に集約される。

POINT ①
発売からあまり時間の経過していない（稼働時間の少ない）ものを購入する

POINT ②
無駄に動作させたまま放置することは避ける



写真は、コナミの『とべ！ポリスターズ』。ケースの中に光ディスクプレイヤーが内蔵されている。JAMMA規格の基板にも、光ディスク式のものがある。

2 ゲーム基板おすすめ管理方法

ゲームを長生きさせるためには、ある程度普段の管理にも気を使いたい。おすすめの管理方法を六つ挙げてみた。

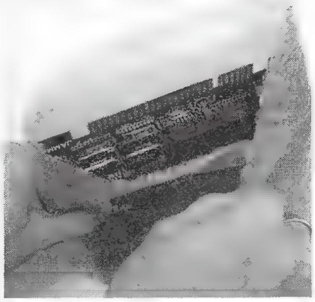
1 緩衝材を巻く

基板保護のための「ビニールのプチプチ」こと緩衝剤を巻いたまま使おう。

長時間筐体の中で稼働させるゲームセンターでは、温度上昇による電子部品劣化を招くことにもなりかねないので厳禁なのだが、家庭でプレイする分には特に問題無い。

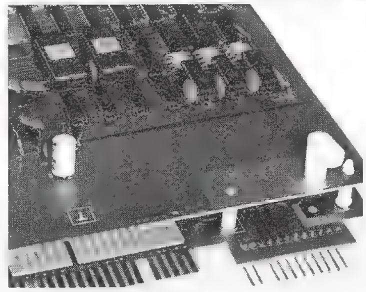
もちろん、巻いたまま使えるように、コネクタ部分は露出させ、頻繁に調整する必要のあるスイッチがある部分はくり抜いておくなど、使い勝手を考えた巻き方にしよう。

まとめて入手するには、ホームセンターを利用するといい。



緩衝剤は、二重に巻くのがポイント。効果が高くなるぞ。巻いた後にテーフで固定する。

2 足を付けて基板を保護する

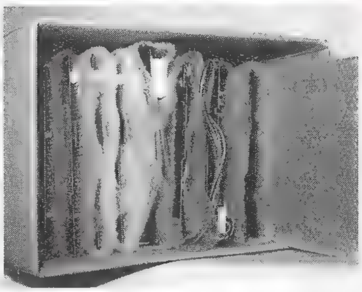


写真のように突き出た部品は、そのままではぶつけてしまいやすい。このように（写真右側）、足を付けて部品を保護し、緩衝剤を巻いておこう。

突き出た部品があるゲーム基板の場合、基板に足を付けてしまうといい。部品が直接押されるようなことが無くなり、部品が折れたり、はがれたりといったことを避けることができる。

足は、肌色や乳白色の樹脂製の専用品を使うことが多いが、入手が難しい場合、ホームセンターで入手可能な樹脂製のスペーサーで代用してもいい。

3 縦置きで保管する



このように、縦置きしておくのがお勧め。ちなみに、箱の大きさは幅54cm、高さ34cm、奥行き44cm。これだけのサイズがあれば、大きめの基板でもOKだ。

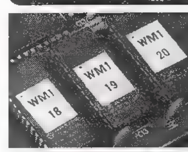
プレイしないときは、縦置きで保存しよう。平らに積み重ねると、自重により基板がたわんでしまう。基板がたわむと、回路剥離を起こしたりする。また「緩衝剤を二重に巻く」で述べたように、緩衝剤を二重に巻くと、本棚に本を収めるがごとく、スムーズに収納できる。

4 日光の当たらない場所で保管する

ゲーム基板は、光の差し込まないところに保存しよう。通常、プログラムはROMというICに書き込まれている。（最近は光ディスクが多いが）ROMには、丸い窓が開いているUV-EPROMというタイプがあり、窓に紫外線が当たると、書き込まれたデータが消えてしまうからだ。

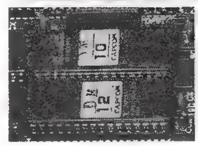
紫外線は、日光、水銀灯をはじめ、あらゆる光源に含まれているので、屋内でも注意が必要。右で説明しているように、シールが貼られていても、紙は紫外線を透過するので間違いの無いように。

新シールの場合



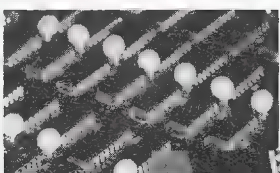
写真はナムコSYSTEM86『ワンダーモモ』のUV-EPROM。窓に貼られているシールは紙なので、光を透過してしまう。無論、紫外線も透過してしまうので、明るい場所に置いておくのは危険だといえる。普段は、暗いところに保存しておこう。

アルミシールの場合

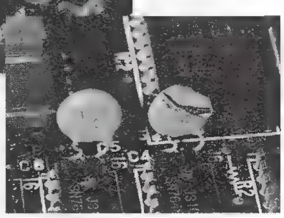


こちらは、カプコンCP-SYSTEM『大魔界村』のUV-EPROM。窓に貼られているのはアルミ製のシールだ。こちらは、紙のものと比較して光を透過しにくいため、紙のものよりは安全。貼り替えてしまえばいい話だが、オリジナリティが……。

5 割れたコンデンサを適切に処置する



◀欠落していてもあまり気にしなくていいのは、ICの横にズラっと並んだ丸い部品（セラミックコンデンサ）だけ。



▶写真右の部品のように破損しているものは、取り去ってしまおう。ニッパーを使って、足元から切り取るのがいいだろう。周囲を傷付けないように注意。

ゲーム基板によっては、左の写真の部品、パスコンことバイパスコンデンサがもげていることがあるが、これは気にしなくていい。

パスコンは、ICの動作を安定させる役割を持っている。主に外来のノイズによる基板の誤動作を防ぐために付いているのだが、いわば保険のようなものなので、無くてもあまり気にする必要は無いのだ。

なお、下の写真のように割れている場合は、むしろショートを防ぐために、取り去るべきとさえいえる。（もちろん、付け替えることができるなら、そうするのがベストなのだが）

6 たまに通電させる

プレイするつもりが無い場合でも、半年に1回はゲームを起動させよう。

ICソケットやコネクタの端子は、当然金属で出来ている。金属には、電流が流れると錆が出にくいという特性があるのだ。

長らく通電していなかった基板の不調は、端子部分がわずかに錆びて起きた、接触不良が原因となっていることが多い。

使いさえしなければ使い減りせず、長持ちすると思いがちだが、しばしば通電させてやるのは、錆防止の観点から重要なのだ。

接触不良になった場合の対処方法については、前号の記事を参考にしてほしい。

? ゲーム基板の寿命はどのぐらい？

ゲーム基板の寿命について、少し考えてみよう。

寿命は、ハードウェアとソフトウェアとに分けて考える必要がある。ハードウェア的には、一般に50年の寿命があるといわれている。ただし、外部要因による故障の可能性は排除できない。修理部品の保持期間が、現実的な寿命と考えるべきだろう。

ソフトウェアについては、記録媒体のデータ保持期間が問題になる。窓付きのUV-EPROMの場合、一度も通電しなくても、10年はデータを保持するといわれている。しかし、発売から25年を経過したインベーダー基板の多くがいまだに稼働可能であるところを見ると、もう少し寿命は長いものだと考えてよさそうだ。

ハードウェア
最大約50年

ソフトウェア
約 10年〜40年

終わりに

さて、6回にわたって続けてきた入門シリーズだが、いかがだっただろうか。

これを機会に、基板の道へ進んでくれる人が一人でも居ると幸いだ。

ゲーム基板プレイヤー人口がピークを迎えた『ストリートファイターII』稼働当時と比較して寂しい昨今ではあるけれども、ゲーム基板の道に魅力があることには、当時も今も違いは無い。

本物には、本物でしか感じられない何かがあるものなのだ。それを発見できたあなたに乾杯！

ゲー事典 ときに、ケーム基板の世界にズブズブとはまってしまっている「アーケーダー」が居たら、挙手をお願いできるだろうか？ 場合によっては取材をさせていただきたい。応募は、右ページの宛先でヨロシク、ゲーム基板をこよなく愛している、自称「アーケーダー」ならだれでもOKだ。

HARDWARE MUSEUM

〜想い出のゲーム基板たち〜

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1987年／昭和62年

コナミ

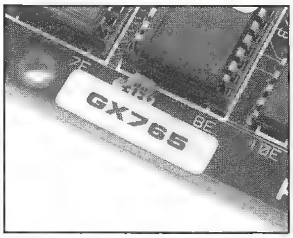
バトランティス

開発元	コナミ	ジャンル	縦スクロールシューティング
発売元	コナミ	操作系	2方向レバー＋1ボタン

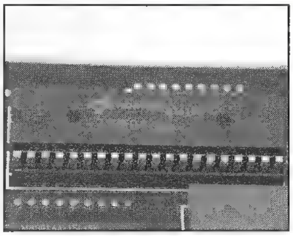
システムボード	ザ・ハスラー基板
CPU	HD6309＋Z80
サウンド構成	YM3812×2
表示色数	カラー
スペック	＋5V/＋12V電源

最後のインベーダークローン!?

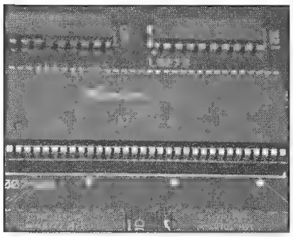
Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



基板には、GX765のラベル。ということで、『ザ・ハスラー』基板だ。

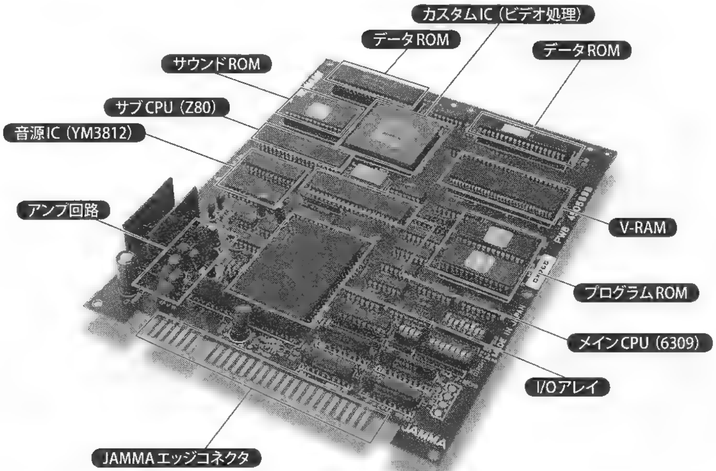


ROMは、GX777の『バトランティス』のものに換装済み。



コナミの古いロゴがプリントされているV-RAM。どうにも懐かしい。

DETAILS



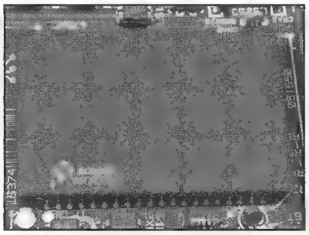
用語解説

最後のインベーダークローン?：タイトーは、しつこいくらいに『スペースインベーダー』のアレンジを出しているのですが、他メーカーでこの時代に出しているのは珍しいのでは、と思います。

当時のコナミカラー：このころのコナミには、『悪魔城ドラキュラ』、『魔獣の王国』、『ラビリンスランナー』などと、似通った世界観のものが多いと感じるのは私だけでしょうか。一部タイトルには熱狂的なファンが居ますので、こんなこと書いたら石投げられそうですかね……。

HARDWARE CHECK

B5サイズ程度の小さな基板です。端境期だったからか、カスタムチップにはコナミの初代、2代目両方のロゴが見当たります。本作は、『ザ・ハスラー』（GX765）として販売された基板に乗せるROMキット（GX777）として登場しました。このようなコンバージョンキットは、まま見受けられました。『グラディウス』の下基板を流用しての『ライフフォース』、『シティボンバー』、『にゃんにゃんパニック』の3タイトルがあります。



こちらはI／Oアレイ。一つ新しいロゴが使われている。

君は知っているか?

ぶっちゃけ、内容は前号で紹介した『スペースインベーダー』のアレンジです。『スペースインベーダー』と同じく、横2方向のみ移動可能という操作系ながら、その足かせがとても苦痛になる点が異なります。

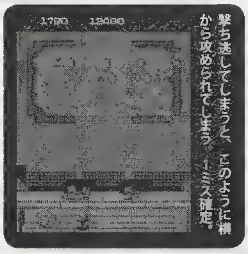
自分は塀の上に居る形になっており、擬人化した敵キャラが登ってきたり、飛んできたりするのですが、自分と同じ横座標に来られると対処できず、確実にミスになります。つまり、撃ち逃しは死につながるわけです。

パワーアップは、自機のスピードアップやパワーアップ、敵の動作停止などがありますが、いずれも20秒ほどのタイム制限があるものです。

一時しのぎにはなりますが、あまり当てになりません。

せめてもの救いは、画面上に2発まで弾が撃てるということでしょうか。1発でしたらゲームにならなかったかもしれません。逆に3発だと……？

なんだかんだで、いいところでバランスは取れていたのかもしれません。



撃ち逃してしまうと、このように横から攻められてしまう。1ミス確定。

ゲー事典 『スペースインベーダー』登場から25年。その間に、他社からどれだけのフォロワーが現れたが分からないほどだが、本作の存在を知っていただろうか？ 袴田氏も指摘しているが、その発売年代からして、なかなかに異色の作品だといえる。記念すべき年ということもあるので、マイナーながらも取り上げてみたぞ。（編集）

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。
なお、詳細については必ずお店に問い合わせの上、参加してください。

闘劇2004予選開催間近！

闘劇2004開催が決定し、種目タイトルも発表！全国各地の大会で腕を磨き、闘劇2004優勝を目指そう！　既に闘劇タイトルを意識して大会を開催する店舗も多数あるなか、京都のネオアミューズメントスペースa-choはアルカディア公認の闘劇前哨戦「激闘劇場」を開催！　参加必須だ！

京都で「闘劇」前哨戦！

闘劇2004開催決定！　闘劇2004前哨戦「THE 1st.a−cho CUP」を西日本のイベントのメッカ「ネオアミューズメントスペース a-cho」が開催！

関西版闘劇カプコン系は「HIRO」、『VF4EVO』は「ZAP」、そして『GGXX』は「火九」が、各ゲームの激闘を三人が演出！　2004年1月からの「闘劇2004」予選開幕に向けて京都から熱いエールを送るぞ！

【タイトル】　THE 1st.a−cho CUP ～激闘劇場～
【開催日】　2003年12月7日(日)12:00～20:00までを予定(11:30開場)
【主催店舗】　ネオ アミューズ メント スペース a-cho
【開催場所】　京都市勧業館「みやこめっせ」B1 第一展示場B
京都市左京区岡崎成勝寺町9-1
※詳しい地図は大会ホームページで確認してください。
【大会概要】　闘劇団体戦(3on3)正式3タイトルに加え、エキシビジョン1タイトルの大会を実施
【大会種目】　・「ストリートファイターⅢ3rdstrike」(定員32チーム96名)
・「VF4EVO」(定員96チーム288名)
・「GGXX #RELOAD」(定員192チーム576名)
・『ストリートファイターZERO3』エキシビジョンマッチ(定員32チーム96名)
※すべてて3on3です。また「VF4EVO」についてはVFRのシード権争奪カップ戦をかねています。
【大会ルール】　「闘劇」正式3タイトルは「闘劇」ルールに準じます。
エキシビジョンの「ストリートファイターZERO3」については、「ULTIMATE ZERO DIRECTION」の団体戦ルールに準じますが、チーム内の同キャラは使用禁止としますチーム内の同キャラ使用は禁止とします。
・一発トーナメント方式、敗者復活戦なし。
・ベスト4以降を決勝ステージで行ないます。
※VF4evoについて会場ではネット接続していませんがアクセスカード必須です(大会当日は登録時と同じリングネームでお願いします)。
【エントリー】　11/1～11/23の事前Webエントリーのみ。
大会ホームページからアクセスし登録フォームよりエントリーしてください。
http://www.mfr.jp/acho/
※なお現時点ではキャンセル待ちを含め、当日のエントリーは予定しておりません。
【参加費】　一人1,000円(入場のみの費用で大会参加費は無料です)
【お問い合せ】　ネオ アミューズ メント スペース a-cho(担当 松山)

11/23　16:00　そらい館 第2回ぎるてぃぎあまつり第2夜
◆50人組手を開催！　全米No.1&No.2のウメハラ、MIUに挑め！、参加費1人100円
11/24　14:00　そらい館 第2回ぎるてぃぎあまつり第3夜
◆ランキングバトル開催
17:00　GGXX #RELOAD大会 レディースバトルシングル
※すべて参加費100円、受付は大会の一時間前から、詳細は店舗またはHP参照

★アミュージアムOSC店
東京都練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F　☎03-3677-7609
http://www.amuseum.jp/
11/3　18:00　Zガンダム大会
11/8　18:00　WCCF大会
11/16　13:00　ポップン大会
※詳細はHPまで

神奈川県

★ゲームインファンファン藤沢店 新館
藤沢市鵠沼石1-3-8　☎0466-25-3255
http://www.shinyo-gr.co.jp/funfun/funfunfujisawa1.htm
11/2　14:00　WCCF大会
◆セリエA能力合計1300以下の大会、カード制限無し
11/3　14:00　アヴァロンの鍵大会
◆参加費500円
11/23　14:00　Zガンダム大会 2on2
※詳細は店舗まで

★ゲームプラザニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F　☎0467-44-0027
11/29　18:00　第6回ストⅢ3rd大会
◆16才未満不可、参加費200円
※詳細は店舗まで

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1　☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
11/1　15:00　GGXX #RELOAD大会 ランバトR5
11/15　15:00　GGXX #RELOAD大会 ランバトR6
11/22　15:00　GGXX #RELOAD大会 2on2
※すべて参加費100円

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F　☎0467-87-8802
11/2　18:00　サムライスピリッツゼロ大会
11/23　18:00　GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費無料、詳細は店舗まで

★セガ・パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F　☎045-311-8324
http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/
11月中旬　------　VO4大会 パソピ杯月刊チャンピオン決定戦11月予選
◆カード必須、90秒の2セットマッチ
11月中旬　------　VF4EVO大会 パソピ杯 ポイントランキング対象イベント
◆大会2週間前よりエントリー開始
毎土曜　------　VF4EVO大会 PPRランキングバトル
◆パソピ杯のある週はランバトはお休みです
※すべて参加無料、詳しくは店頭またはHP参照

千葉県

★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1　☎047-425-6393
毎土曜　18:30　GGXX #RELOAD大会 ランバト
◆シングル、ランダム、チームバトルを交互に開催
※エントリー受付は大会開始30分前まで

★アミューメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1　☎047-475-8918
毎金曜　19:00　CAPCOM VS. SNK2大会ランバト
◆19:00までに対戦台に集合！

★セガワールド成田
成田市東町157-5　☎0476-23-2591
第2・4土曜 19.00 VF4EVO大会ランバト
※詳細は店舗まで

★ゲームセンターB-1
千葉県柏市旭町1-1-16 B1　☎04-7144-5597
11/9　15:00　サムライスピリッツゼロ大会
11/23　15:00　第14回餓狼伝説SP大会
11/30　15:00　GGXX #RELOAD大会
※詳細は店舗まで

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
11/2　15:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会 ランバト
◆BNF公認
11/9　15:00　MARVEL VS. CAPCOM2大会 ランバト7th第3回
11/16　15:00　サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認
11/23　15:00　第2回Zガンダム大会 2on2
◆二人一組の2on2大会
11/30　15:00　頭文字D大会
※すべて参加無料、詳細はHP参照

★GAME NEWTON
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766
http://www.game-newton.co.jp/
11/8　19:00　ストⅢ3rd大会 ランバト
11/16　15:00　KOF2002大会
◆個人戦
11/22　19:00　ストⅢ3rd大会 ランバト
※ランキングバトルの詳細はHP参照

★アミュージアムOSC店
東京都練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F　☎03-3677-7609
http://www.amuseum.jp/
11/3　18:00　Zガンダム大会
11/8　18:00　WCCF大会
11/16　13:00　ポップン大会
※詳細はHPまで

★新宿スポーツランド中央口店
新宿区新宿3-26-2　☎03-3352-1632
http://www.a-laugh.com/sorai/
11/2　14:00　GGXX #RELOAD大会 そらい館&カニスポ共同企画 5on5
◆同キャラは2キャラまで
11/22　14:00　そらい館 第2回ぎるてぃぎあまつり第1夜
◆決勝で2on2になる変則4on4バトル

※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★プラボ宇都宮店
宇都宮市簗瀬1606-1 P&Dビル内　☎028-638-5011
11/16　17:00　GGXX #RELOAD大会 段位認定Ⅲ
11/23　17:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会 黎明編Ⅱ
11/24　17:00　続・パカパカin宇都宮 @前橋式大会
◆パカ2&パカSPの大会です

★こころっこJ's小山店
小山市駅東通り2-3-15 イトーヨーカドー小山店2F　☎0285-22-2814
11/8　14:00　第2回ポップン10大会
※詳細は店舗まで

埼玉県

★クラブセガ所沢
所沢市日吉町8-1　☎042-926-9009
11/9　17:30　第2回アヴァロンの鍵大会 Master Of AVALON
※詳細は店内POP参照

★げーむｉらんど こころ
岩槻市城町1-7-43　☎048-757-0994
11/9　15:00　ストZERO3大会
◆定員16名、参加費100円
※詳細は店舗まで

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054
11/1　19:00　パカパカSP大会
11/22　19:00　パカパカ2大会
毎土曜　20:00　GGXX #RELOAD大会
※すべて当日受付のみ、詳細は当日発表

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1　☎0429-72-6989
11/30　14:00　月イチGGXX #RELOAD大会
◆フリープレイ有り、受付は11月28日まで

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1　☎049-284-1234
11/2　11:00　対戦格闘ゲームフリープレイイベント
◆Zガンダム、SVC CHAOS、サムスピゼロ、19.00まで
11/9　12.00　音ゲーフリープレイイベント
◆ポップン10、DDREX、18:00まで

群馬県

★アミュージアム前橋
前橋市国領町2-200-6　☎027-237-4234
11/8　19:00　まだまだやるよ？　VF4EVO大会
◆定員32名
11/15　19:00　エイジスリフレクター ストⅢ3rd大会大会
◆定員32名
11/22　19:00　サムライスピリッツゼロ大会
◆定員32名
11/29　19:00　GGXX #RELOAD大会
※詳細は店頭POPにて告知致します

茨城県

★スキッパーズ日立
日立市幸町1-11-1 YBビル1F　☎0294-21-0512
11/8　14:00　GGXX #RELOAD大会 8th
11/15　19:00　ソウルキャリバーⅡ大会
11/30　15:00　ポップン10大会
※詳細は店頭POPにて告知致します

北海道・東北



北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パポッツ麻生1F　☎011-736-6166
11/2　15:00　ギタフリ10大会
11/8　16:00　GGXX #RELOAD大会
11/9　15:00　ドラムマニア9大会
11/15　16:00　KOF2002大会
11/16　15:00　ポップン10大会
11/22　16:00　SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
11/23　19.00　ソウルキャリバーⅡ大会
11/24　16:00　餓狼伝説SP大会
第1・3土曜　19:00　VO4大会ランバト
第2・4土曜　19:00　Zガンダム大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗まで

山形県

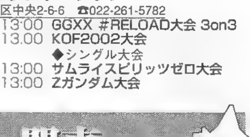
★J&B山大前店
山形市東原町1-2-13　☎023-625-5533
http://www.jan.ne.jp/~nichiei/yamadaimae.htm
11/8　12:00　ウメハラ来店ストⅢ3rd大会 2on2
終了後　ウメハラストⅢ3rd 組み手イベント
終了後　GGXX #RELOAD大会 2on2
終了後　ウメハラGGXX #RELOAD 組み手イベント
11/9　14:00　サムライスピリッツゼロ大会
※詳細は店舗まで

宮城県

★プラボ仙台泉店
仙台市泉区松森字上河原1-1　☎022-773-4171
11/2　13:00　WCCF プラボ仙台泉店3周年記念大会
◆U-5、終了カード仕様可、参加費500円

★プレイランドエフワン
仙台市青葉区中央2-6-6　☎022-261-5782
11/1　13:00　GGXX #RELOAD大会 3on3
11/2　13.00　KOF2002大会
◆シングル大会
11/9　13:00　サムライスピリッツゼロ大会
11/16　13:00　Zガンダム大会

関東



栃木県

★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-3-22 VAL3F　☎0285-22-4419
http://www.globetown.net/~game/event.html
11/15　17:00　サムライスピリッツゼロ大会 第壱回最強侍決定戦
11/29　17:00　GGXX #RELOAD大会

location@arcadiamagazine.com

2D神！　ウメハラ組み手 情報！　新宿と山形県で開催！

今年の8月に、ロサンゼルスで開催された「EVO 2003」『GGXX』大会優勝者ウメハラが組み手イベントにチャレンジ、神業を体験するまたとないチャンスだ！

【タイトル】そらい館 第2回ぎるてぃぎあまつり 第2夜
組み手イベント 全米No.1&No.2のウメハラ、MIUに挑め！
【開催日】11月23日(日)開催時間16:00(開始)
【開催店舗】新宿スポーツランド中央口店(カニスポ)
【イベント概要】ウメハラ、MIUの50人組み手イベント
【組み手内容】2ラウンド先取制
【お問い合せ】そらい館HP■http://www.a-laugh.com/sorai/
メールアドレス■natsume@a-laugh.com

【タイトル】「激突!! 2D神ウメハラ VS. 山形」
『GGXX #RELOAD』&『ストⅢ3rd』組み手イベント
【開催日】11月8日(土)12:00より『ストⅢ3rd』2on2大会開催。終了後組み手イベント開催。
『ストⅢ3rd』組み手終了後に『GGXX #RELOAD』2on2大会開催。
大会終了後『GGXX #RELOAD』組み手イベント開催。
【開催店舗】J&B山大前店(山形県)
【大会概要】2D神、ウメハラを招いての『GGXX #RELOAD』&『ストⅢ3rd』
組み手&大会イベント
【大会ルール】大会&組み手2タイトルとも2ラウンド先取制。
【参加方法】大会は2タイトルともに当日9時より受付、11時受付終了。
組み手は開始直前まで受付。
【参加費】一人100円。
【お問い合せ】TEL■023-625-5533(担当 鈴木 暁) 大会関連HP■http://www.jan.ne.jp/~nichiei/

毎土曜 15.00 Zガンダム大会
◆ポイントランキング戦
24:00 WCCF大会 U-5
24:00 VF4EVO大会
※ルールなどの詳細は店舗まで

★アミューズメント ギガ
大阪府枚方市西禁野2-1 ☎072-849-4161
11/29 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/
11/1 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆チャレンジャーチャンピオンシップ予選
11/2 15:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
11/2 18:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認大会
11/3 15:00 Zガンダム大会 2on2
11/3 18:00 ストⅢ3rd大会
11/9 15:00 Zガンダム大会 2on2
18:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会ランバト
◆BNF公認大会
11/16 15.00 GGXX #RELOAD大会
18:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認大会
11/23 15:00 Zガンダム大会 2on2
11/23 18:00 ヴァンパイアセイバー大会
11/24 13:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆チャレンジャーチャンピオンシップ最終予選
16:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆チャレンジャーチャンピオンシップ本戦
11/23 15:00 Zガンダム大会 2on2
11/30 18:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認大会
15:00 GGXX #RELOAD大会
毎土曜 19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会
個人戦&GC海外版の大会
◆個人戦終了後 にGC版大会を開催

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/
11/1 18:00 GGXX #RELOAD大会
11/2 17:00 Zガンダム大会
11/8 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆チャレンジャーチャンピオンシップ予選
11/9 18.00 VO4大会
11/15 18:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆BNF公認
11/16 17:00 Zガンダム大会
11/22 18.00 GGXX #RELOAD大会
11/23 17:00 頭文字D2大会
11/29 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
11/30 17:00 Zガンダム大会
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/
11/9 17:00 GGXX #RELOAD大会
◆キャラ固定、3本先取制
11/23 17:00 頭文字D大会 in礁氷
◆TR、MR駆動(チューニング終了)車のみ
ブーストON、バグカード使用不可
※詳しくは店頭またはHP参照

滋賀県

★ビクトリヤ
滋賀県大津市栄町6-29 ☎077-533-3140
http://vf-victoria.cool.ne.jp/
11/22 13:00 GGXX #RELOAD大会
11/23 13:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
11/24 13:00 サムライスピリッツゼロ大会
毎金曜 20:00 VF4EVO大会 ポイントランキング

★セガワールド甲西
甲賀群甲西町夏見二ツ橋356-1 ☎0748-72-5822
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4111060
11/2 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
11/3 19:00 頭文字D SHIGA GRANDPRIX甲西予選
◆ランエボオンリー大会
11/9 19:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
11/16 19:00 頭文字D SHIGA GRANDPRIX甲西予選
◆妙義右回り大会
11/23 19:00 Zガンダム大会 2on2
※詳細はTELにて

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 ☎077-523-7015
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4111050
11/2 15:00 頭文字D SHIGA GRANDPRIX予選大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
11/8 15:00 第2回Zガンダム大会
◆シングル、タッグどちらも有りルール
20:00 VF4EVO 大会
◆参加無料、定員32名
11/9 15:00 WCCF大会 浜大津CUP第17節
◆U-5大会、参加費1000円、定員32名
11/16 15:00 第11回MJ大会
◆カード必須、定員16名、参加無料
11/22 20:00 WCCF大会 浜大津CUP第18節
◆フリー大会、参加費1000円、定員32名
11/23 15:00 第4回SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆参加無料、定員32名
11/30 15:00 頭文字D SHIGA GRANDPRIX予選大会
◆カード必須、ブーストON、定員32名
※大会に関する詳細は店舗まで

大阪府

★アミューズGiGi
大阪市天王寺区上3-3-5 ☎06-6775-6051
11/1 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
11/8 15:00 GGXX #RELOAD大会
11/15 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会
11/22 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
11/29 15:00 サムライスピリッツゼロ大会

★タウンスポット 高槻店
大阪府高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
11/4 20:00 VF4EVO大会
11/11 20:00 サムライスピリッツゼロ大会
11/18 20:00 VF4EVO大会 3on3
11/25 20:00 頭文字D2大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
大阪府茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
11/2 14:00 頭文字D2大会 フウキ杯予選

★アミューズメントパーク エルロフト
大阪府高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
11/1 17:00 頭文字D2大会 フウキ杯予選
11/8 17:00 頭文字D2大会 フウキ杯予選
11/23 17:00 頭文字D2大会 フウキ杯決勝

11/24 14:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
11/29 20:00 ストZERO3ばんNIGHT大会
毎木曜 21:00 GGXX #RELOADモグラ大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★アミュージアム上越店
上越市大字下門前字薬島810-1 ☎0255-45-2608
11/22 20:00 GGXX #RELOAD大会
◆定員30名、フリープレイ有り
※大会に関する詳細は店舗まで

長野県

★セガワールド上田
上田市大字上田1847-1 ☎0268-27-5777
11/1 18:00 第7回GGXX #RELOAD大会
11/8 18:00 第2回CAPCOM VS. SNK2大会
11/15 18:00 第8回頭文字D2大会
11/22 18:00 第2回Zガンダム大会
11/29 18:00 WCCF 2002-2003全国大会予選(予定)

★アミューズメントパークNASA
長野市高田1720 ☎026-228-7434
http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa
11/23 14:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆エントリーは大会30分前まで

★レィディビートル
松本市中央1-8-20 ☎0263-39-4000
http://park1.wakwak.com/~beetle_airport2/
11/1 18:30 サムライスピリッツゼロ大会
11/8 18:30 頭文字D大会
11/15 18:30 MARVEL VS. CAPCOM2大会
11/22 18:30 GGXX #RELOAD大会 2on2
11/29 18:30 隔月だよ！ ストⅢ3rd大会
※大会に関する詳細は店舗まで

近畿



京都府

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.mfr.jp/acho/
11/2 13:00 Zガンダム大会 2on2
11/3 13:00 第6回イニシャルD a-cho GRAND PRIX-赤城下りGP-
14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
11/8 19:00 第19回VF4EVOa-choランバト 3on3
◆参加費100円
11/9 15:00 第36回ZERO3 関西ランバト 2on2
11/13 19:00 第35回GGXX #RELOAD大会 関西ランバト
11/27 19:00 第36回GGXX #RELOAD大会 関西ランバト
11/29 15:00 Zガンダム大会 2on2
※詳しくは店頭またはHP参照、エントリー締め切りはすべて30分前

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-316-2675
11/8 19.00 GGXX #RELOAD大会
11/22 19:00 GGXX #RELOAD大会

★ゲームスペース プラニー
京都府宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
11/8 17:00 サムライスピリッツゼロ大会
11/23 17:00 Zガンダム大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
11/8 16:00 頭文字D2大会
11/15 16:00 Zガンダム大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
11/3 19:00 サムライスピリッツゼロ大会
11/17 19:00 ガンダムDX大会

三重県

★セガワールド生桑
四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎077-533-3140
11/2 20:00 Zガンダム大会
◆ステージはグリーンノア固定
11/16 15:00 GGXX #RELOAD大会

中部



静岡県

★GAME USA
焼津市石津港町2-4 ☎054-624-5237
11/23 12:30 第5回VF4EVO大会

富山県

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 高岡駅地下街 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
11/1 20:30 KOF98大会 ムーンライトバトル3
◆リーグ戦
11/2 20:30 ストⅢ3rd大会 真ブロッキングバトル06
◆リーグ戦、3本先取制
11/08 20:30 KOF2002大会 ロンリーバトル8
◆トーナメント戦16名以下敗者復活有り
11/22 20:30 KOF2002大会 ロンリーバトル3on3
◆3人1チーム、チームモード使用
11/29 20:30 KOF2002大会 ロンリーバトル9
◆トーナメント戦16名以下敗者復活有り

新潟県

★芸夢'sZONE店
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
11/1 13:30 GGXX #RELOAD レディース大会
◆参加無料、女性限定
11/2 13.00 GGXX #RELOAD大会
◆女性無料、
11/8 20:00 頭文字D トーナメント大会
11/14 20:00 サムライスピリッツゼロ大会
11/23 14:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
11/23 18:00 ストZERO3大会
※すべて当日受付、参加費100円

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
11/1 21:00 第29回ストⅢ3rd大会
11/15 21:00 第18回ストZERO3大会
11/22 21:00 第19回GGXX #RELOAD大会
11/29 21:00 第1回SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆参加費100円
※受付は20:00より開始、SVC CHAOS大会以外は参加無料

★エリナ
西蒲原郡岩室村津雲田640 ☎0256-82-4541
http://www11.ocn.ne.jp/~erina/
11/29 20:00 第13回VF4EVO大会 エリナ杯 2on2
◆2人1組トーナメント制、参加費100円
定員64名、11月27日受付終了

★テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html
11/2 18:00 Zガンダム大会 2on2ランバト
◆月刊ポイントランキング
11/3 18:00 第5回SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会 2on2
11/9 18:00 Zガンダム大会 2on2ランバト
◆月刊ポイントランキング
11/16 18:00 Zガンダム大会 2on2ランバト
◆月刊ポイントランキング
11/22 21:00 VF4EVO大会 3on3
◆カード必須
11/23 18:00 Zガンダム大会 2on2ランバト
◆月刊ポイントランキング
11/29 19.00 GGXX #RELOAD大会
11/30 18:00 Zガンダム大会 2on2ランバト
◆月刊ポイントランキング
※当日受付可、すべて参加費100円、詳細はHP参照

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
11/1 20:00 GGXX #RELOAD 地域対抗戦予選大会
11/2 14:00 サムライスピリッツゼロ大会
11/3 14:00 ポップン10バトル大会
11/9 14:00 GGXX #RELOADレディース大会
11/15 20:00 ストⅢ3rd大会
11/16 14:00 ヴァンパイアセイバー大会
11/22 20:00 サムライスピリッツNIGHT大会

大人気『アヴァロンの鍵』の大会開催店舗を紹介！

ホルダーとチェイサーで鍵を奪い合うこのゲーム。大会を心待ちにしてたプレイヤーも多いはず。各地で行なわれる大会でまだ見ぬ強敵と鍵を奪い合おう！

【予選・決勝店舗一覧】

開催日	開始時間	開催店舗	大会タイトル	担当
11/3(月)	14:00	ゲームインファンファン藤沢店(神奈川県)0466-25-3255	アヴァロンの鍵大会	長島
11/8(土)	18:00	三ノ宮サンクス(兵庫県)078-271-0335	アヴァロンの鍵大会	中村
11/9(日)	17:30	クラブセガ所沢(埼玉県)042-926-9009	Master Of AVALON大会	勢島

※大会形式は各店舗までお問い合わせください。【お問い合せ】お問い合せは各店舗までお願いします。

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

闘劇2004 種目 決定記念!!

第1回サムライスピリッツゼロチャレンジャーチャンピオンシップ

チャレンジャーグループ6店舗共同のサムライスピリッツゼロ大会を開催！ 闘劇2004の正式種目決定記念大会！

【タイトル】 第1回サムライスピリッツゼロチャレンジャーチャンピオンシップ
【開催日】 2003年11月24日(日) 9:00(開店)／13:00(大会開始)
【開催店舗】 チャレンジャーグループ
【大会概要】 チャレンジャーグループ6店舗共同大会です。
各店舗で予選を行ない勝ち抜いた上位4名＋最終予選8名の合計32名による本戦大会(会場:ガムガム店)を行ないます。
※予選上位4名には本戦出場権を与える。※予選通過者は、ほかの予選大会に出場不可。
【大会ルール】 ■予選ルール
・永久、バグ技等の使用禁止。不正が認められた場合は失格となり、参加資格が失われます。
・1P／2Pの選択は、ジャンケンにて決定します。
・対戦は、60秒、2本先取で行ないます。・使用キャラクタの途中変更はできません。
対戦の際は必ず「参加申込書」にご記入いただいたものと同一の「キャラクタ」を使用。
・機械の不都合により対戦が中断した場合は、速やかにスタッフにお申し出ください。
その際、中断前の勝敗数(何本先取していたか)は有効となります。
■決勝ルール
・当日の開店より予選通過者の受付を致します。
本戦開始1時間前より点呼を取らせて頂き、開始30分前で締め切ります。
・本戦当日に欠場者が出た場合は最終予選の4位以下で埋めていきます。
・そのほかのルールは予選に準ずる
【参加費】 無料
【参加方法】 ・各店舗スタッフまで大会受付をしてください。(最終締め切りは当日の開始1時間前まで)
【予選・決勝店舗一覧】

開催日	開始時間	予選開催店舗	電話番号	担当者
11/1 (日)	15:00	チャレンジャーガムガム店	06-6317-0433	松井
11/8 (土)	18:00	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本
11/9 (日)	17:00	チャレンジャーアバパ天神橋店	06-6357-6677	新明
11/15 (土)	17:00	チャレンジャー土居店	06-6994-7476	野間
11/21 (金)	18:00	チャレンジャー三ノ宮店	078-393-0388	山下
11/22 (土)	17:00	チャレンジャー追手門店	0726-43-4444	三島
11/24 (月)	最終予選13:00 本戦16:00	チャレンジャーガムガム店	06-6317-0433	松井

※大会形式は各店舗までお問い合わせください。
※決勝大会の開始時間は、最終予選の終了時間により変更可能性があります。
【お問い合せ】 お問い合せは各店舗までお願い致します。
大会関連HP■ http://www.challenger-am.com/

香川県

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.nejp/˜maxplaza/

11/2 20:00 ソウルキャリバーⅡ大会
11/3 19:00 頭文字D大会
11/9 18:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
11/10 20:00 MJランキング大会
11/16 19:00 GGXX #RELOAD大会
11/23 18:00 Zガンダム大会
11/24 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
11/30 18:00 MAX音ゲー祭り



長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

11/2 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
11/7 19:00 GGXX #RELOAD大会
11/16 15:00 Zガンダム大会
11/28 19:00 Zガンダム大会
※すべて参加費100円

★楽市楽座 佐世保店
佐世保市大塔町1862-1 ☎0956--34-4101

11/9 19:30 第5回WCCF大会 2002-2003
◆定員32名まで
※詳細は店内ポスター参照

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://members.jcom.home.ne.jp/mahodo/index.html

11/1 18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト4R
11/8 20:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
11/15 19:00 SCN ソウルキャリバーⅡ大会 ランバト
◆SCNポイントランキング戦
11/16 18:00 ガンダムDX大会 2on2
11/22 18:00 餓狼伝説 マーク オブ ザ ウルブス大会
11/23 18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト5R
11/29 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★スーパーアカトンボ香椎店
福岡市東区香椎駅前店1-10-10 ☎092-682-0555

11/22 19:00 第2回サムライスピリッツゼロ大会
◆参加費100円

★トンボハウス大橋駅前店
福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081

11/22 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円

★アカトンボ産大前店
福岡市東区松香台2-2-2 ☎092-662-8750

11/21 17:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆参加費100円、キャラ固定

★赤トンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553

11/1 17:00 GGXX大会 ランダム2on2バトル
11/16 16:00 ストⅢ3rd大会
11/9 16:00 クイズマジックアカデミー店内対戦大会
◆トーナメント制、エントリーカード必須

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ尾町5-4-5 高架下404-407 ☎078-271-0335

11/1 18:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
11/2 15:00 VO4大会
11/3 18:00 スパイクアウトPK大会
11/8 18:00 アヴァロンの鍵大会
11/9 15:00 Zガンダム大会
18:00 VF4EVO大会 3on3
11/15 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
11/16 15:00 VO4大会
11/22 20:00 VOオラタン大会
11/23 15:00 GGXX #RELOADレディース大会
18:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
11/24 15:00 Zガンダム大会
18:00 頭文字D大会
11/29 18:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
11/30 15:00 VO4大会
毎火曜 18:00 GGXX #RELOAD大会
毎土曜 15:00 GGXX #RELOAD大会ランバト

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388

11/21 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆チャレンジャーチャンピオンシップ予選

和歌山県

★ミルカトル 加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne jp/˜millequa/

11/8 19:00 GGXX #RELOAD大会
11/16 19:00 Zガンダム大会 2on2
11/22 19:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
11/30 16:00 第7回VO4大会 パンマ杯



岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com

11/1 21:00 VF4EVO大会 ランバト
11/2 20:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
11/3 15:00 KOF2001大会
11/8 21:00 VF4EVO大会 ランバト
11/9 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
11/15 21:00 VF4EVO大会 ランバト
11/16 15:00 GGXX #RELOAD大会
11/22 21:00 VF4EVO大会 ランバト
11/24 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
11/29 20:00 VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング戦
11/30 15:00 KOF2002大会
※詳細はHP参照

広島県

★スペースV1廿日店
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311

11/9 18:00 GGXX #RELOAD大会
※詳細は店舗まで

★ハイテクランドセガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1～2F ☎06-6645-7692
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4124060

11/2 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
11/9 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
11/16 15:00 GGXX #RELOAD大会
11/23 15:00 WCCF大会
11/30 15:00 Zガンダム大会
毎月 ------ 毎月末尾が「1」の日はアビオンDAYお得なイベント実施中!!
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★セガワールド布施
東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内 ☎06-6783-6999
hnttp://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4122040

11/1 19:00 Zガンダム大会 2on2
にて最強チームを決定！
11/2 19:00 Zガンダム大会 2on2
◆GMのみ使用の2on2
グリーンノアステージのみ！
11/3 19:00 Zガンダム大会 2on2
◆コスト300以上のMS使用不可

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

11/1 20:00 Zガンダム大会 2on2
11/8 20:00 GGXX #RELOAD大会 ランダム3on3
11/15 18:00 ギタドラセッション大会
11/22 20:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
11/29 22:00 VF4EVO大会

★アミューズメントデプト
奈良市角振新屋町1-1 ☎0742-26-7789
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4112030

11/22 19:00 Zガンダム大会
◆定員32名



大阪府

★チャレンジャー追出門店
大阪市茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/6904/

11/22 17:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆チャレンジャーチャンピオンシップ予選
11月中 9:00～ バトルギア3大会 第2回追出門
◆トライアル申請期間(9時～閉店まで)
開催日はHPを参照、
11月中 9:00 追手門フリーイベント
◆土・日・祝日に開催、
18:00まで、チケット購入制
※詳細は公式HP参照

★チャレンジャーアバパ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇ビル1F ☎06-6357-6677

11/1 17:00 GGXX #RELOAD大会
11/2 17:00 第8回MJ大会
◆初段以上、先着8名
11/8 17:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ランバトR5
◆参加費100円
11/9 17:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆チャレンジャーチャンピオンシップ予選
11/15 17:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
11/16 17:00 ギタフリ10&ドラム9 セッション大会
11/22 17:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ランバトR6
11/23 17:00 第3回Zガンダム大会 2on2
◆参加費200円
11/29 17:00 CAPCOM VS. SNK2大会 2on2
11/30 17:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて大会開始一時間前まで受付、参加無料

第二回 地域対抗戦 情報

先月のイベント情報でお伝えした東北／中部／北陸地域対抗戦に新たに新規4店舗が参加！

先月の情報で伝え切れなかった新規参加店舗を今回は紹介！ まだ予選は各地で開催中なので参加してみよう！

【タイトル】 第2回「GGXX#RELOAD」地域対抗戦 3on3
【開催日程】 ・11月上旬～11月中旬まで各店舗で予選大会を開催。
・11月23日 決勝大会開(会場:アミューズメントステージポピー)
【大会ルール】 ・ラウンド数は、当日予選・決勝トーナメント共に2ラウンド先取で行なう。
・予選大会形式は各店舗ごとに設定。
大会ルールの詳細は大会HP■http://www.popy.tv/popy/まで
【参加方法】 ・各予選店舗スタッフまで大会受付をしてください。参加費：各店舗ごとに設定。
【第2回地域対抗戦追加店舗一覧】

開催日	開始時間	開催店舗	電話番号	担当
11/8(土)	13:00	G3 POROS 福島県郡山市備前舘1-16	024−935−8001	伊藤
11/9(日)	15:00	ハイテクランドセガ郡山 福島県郡山市中町7-15 ピア中町1F	024-939-2277	古谷
11月中旬	未定	多賀城セガ・ハイテクランド・トレイン 宮城県多賀城市八幡1-6-1	022-367-8577	未定
11/15(日)	15:00	アミューズメントアズプレス 富山県富山市大島1-24	076-423-2890	高橋

【お問い合わせ】 問い合わせは各店舗までお願い致します。大会HP■http://www.popy.tv/popy/page015.html

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212 MAIL location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！

今月の猛者たち

今月は『VF4EVO』の猛者を紹介！

今月も全国から大量の強者情報が送られてきたぞ！　早くも「Zガンダム」大会で腕を磨きあう猛者たちがいるようじゃ。強者リストでまだ見ぬ強敵(とも)を探し出し互いに精進してくれい。
さて今回の猛者紹介コーナーは、パソピアード横浜で『VF4EVO』大会を制圧した特別称号「格闘王」ヒデオ率いる「サバイブハウス」を紹介！　読者からの強者情報も引き続きお待ちしとるぞ！　猛者探索委員会　&お会長(86)

北海道・東北

■アミュージアム麻生店(北海道)

◇V04ランバト 9/6・20名
優勝：情報機械科(E2、Tetsuo/c)
2位 テキトウ
3位 Operation ray kudryavka

◇ギタフリ9大会 9/7・13名
優勝：イバーン人
2位 芋　3位 CAP

◇V04ランバト 9/13・20名
優勝：パワードーナッツ(Jane、Jane)
2位 立直一発馬鹿大将＝役満
3位 週一プレイヤーズ

◇GGXX #大会 9/20・13名
優勝：かすみLOVE☆(カイ)
2位 ロリコン(13TO&蛙)　3位 七夜の夜

◇ドラム8大会 9/14・13名
優勝：MASA.COM
2位 藤森直之　3位 tori201

◇V04大会 ランバト 9/20・10名
優勝：レバニラ定食(テムA/c、ティグラ)
2位 週一プレイヤーズ　3位 えっちなのはめいでん

◇ポップン10大会 9/21・14名
優勝：大説新@睡眠時間20分
2位 藤森直之　3位 F.M(しゃがむ×3)

◇ソウルキャリバーⅡ大会 2on2 9/21・10名
優勝：稲穂とチャブダイ(御剣、ナイトメア)

◇V04大ランバト大会 9/27・10名
優勝：ティターンズは力だ!!(テムA、Joe)
2位 Hなメイデン本家　3位 最後までHな彼

■ナムコプラボ仙台泉店(宮城)

◇WCCF FREE大会 9/28・29名
優勝：ACブーサン／CP

■ハイテクランドセガ郡山(福島)

◇GGXX #大会 9/21・42名
優勝：厨房二人組／エロリック(スレイヤー)
O太郎(ファウスト)

■J&B山大前(山形)

◇GGXX #大会 9/21・30名
優勝：凄腕ネゴシエイター／ユウキ(ジョニー)、みっしぇ～る(ポチョムキン)
2位 SYUNびっくり

◇GGXX #大会 9/29・33名
優勝：交尾／野菜三択(ディズィー)、山ジ(エディ)、爆(梅喧)
2位 やらないか中ジ組

関東

■大久保アルファステーション(東京)

◇SVC CHAOS大会 ランバト第3週 9/7・16名
優勝：シノブ(キャラ変更可)
2位 へび使い　3位 亀仙人

◇M VS. C2大会 9/14・23名
優勝：砂蛇(サイクロップス、ケーブル、センチネル)
2位 クリンスマン　3位 みつ

◇SVC CHAOS大会 ランバト第4週 9/21・16名
優勝：カメテン(キャラ変更可)
2位 くにきち　3位 も～じゅう

■ファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

◇ガンダムDX大会 2on2 9/15・29名
優勝：燃えろ平塚チーム(ガンダム、シャアザク)

■ゲームインファンファン(神奈川)

◇WCCFセリエA U-5大会 9/7・22名
優勝：ACボルト -5

■セガ・パソピアード横浜(神奈川)

◇VF4EVO大会3on3 パソピ杯 9/14・72名
優勝：サバイブハウス／ヒデオ(ウルフ)、チェムル(ウルフ)、ユキノ(葵)
2位 マィティ

◇VF4EVO大会 PPRランバト 9/20・13名
優勝：ゴエもん(カゲ)
2位 青ジャン

◇V04大会 月刊チャンプ決定戦 9/23・20名
優勝：AMR／AL(スペシネフ13「戦」)、RURI(ガラヤカ)
2位 POOHSANは真ん中

◇VF4EVO大会 PPRランバト 9/28・14名
優勝：ぱちゃ(葵)
2位 ごーはい

■パワーステック(神奈川)

◇GGXX #大会 ランバト06 9/13・12名
優勝：GNT(イノ)
2位 END　3位 むつべ

◇ガンダムDX大会 2on2 9/15・28名
優勝：ニャー(シャアゲルググ)&シバタ(グフ)
2位 タケシ君&シエル先輩　3位 ハジメ&ガトー

◇GGXX #大会 9/20・23名
優勝：MM(スレイヤー)
2位 ZaZa　3位 桝谷

◇GGXX #大会 ランバト02 10/4・14名
優勝：むつべ(ファウスト)
2位 GNT　3位 桝谷

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

◇GGXX #大会 9/6・17名
優勝：KC(エディ)
2位 グラ　3位 R

◇パカパカSP大会 9/13・14名
優勝：CKN
2位 よこあん　3位 NAL

◇GGXX #大会 9/13・20名
優勝：モロ(イノ)
2位 TOOL　3位 タイゾー

◇GGXX #大会 9/20・20名
優勝：グラ(梅喧)
2位 TOOL　3位 タイゾー

◇パカパカ2大会 9/27・10名
優勝：NAL

◇GGXX #大会 9/27・14名
優勝：KC(エディ)
2位 S.A　3位 R

■セガワールド飯能(埼玉)

◇GGXX #9月Aクラス大会 9/28・45名
優勝：RSJ(ジョニー)
2位 オランダ　3位 sichiri

◇GGXX #9月Bクラス大会 9/28・45名
優勝：chapel(ディズィー)
2位 静兎　3位 式

■ゲームフジ船橋(千葉)

◇第2節GGXX #04大会 ランバト 9/13・56名
優勝：すぐる(ディズィー)
2位 トリピア　3位 しもちー

◇GGXX #大会 ランダム 2on2 9/20・52名
優勝：decoy(チップ)&さとQ(ディズィー)
2位 STO&カツ　3位 すぐる&電脳

◇第2節GGXX #03大会 ランバト 9/27・41名
優勝：シュウト(アクセル)
2位 エイ　3位 ダメポポン

■ゲームセンターB-1(千葉)

◇餓狼伝説SP大会 9/14・14名
優勝：柏ぬれせん(十平衛)
2位 テリ夫　3位 AKIRA

◇GGXX #大会 3on3 9/26・30名
優勝：MKファンクラブ／いずみ(メイ)、電脳(ソル)、もぐら(ヴェノム)

■プレステージマイタウン小山店(栃木)

◇GGXX #大会ランバト 9/13・14名
優勝：K'(ソル)
2位 NOX3　3位 AQM

◇GGXX #大会ランバト 9/27・12名
優勝：七夕(ソル)
2位 AQM　3位 K'

■プラボ宇都宮店(栃木)

◇GGXX #段位認定Ⅱ 9/14・10名
優勝：しんちゃん(ヴェノム)

◇SVC CHAOS大会 9/21・10名
優勝：高実子歩己(タバサ)

■エクシブワールドbyセガ(群馬)

◇お手並み前夜祭VF4EVO大会 9/20・20名
優勝：☆くまぶ～☆(カゲ)
2位 トイ夫　3位 特命係長

■エスペランザ高崎(群馬)

◇VF4EVO大会 9/20・15名
優勝：ない(アキラ)
2位 こーが　3位 RUSH

■アミュージアム前橋(群馬)

◇VF4EVO大会 9/13・16名
優勝：ヤシガニ(ラウ)
2位 H.G

◇GGXX #大会 2on2 9/27・32名
優勝：アミノ(エディ)、ウニうに(チップ)
2位 FC(ヴェノム)、アカタン(カイ)

中部

■GAME USA(静岡)

◇VF4EVO大会 9/28・16名
優勝：てんむす(レイフェイ)
2位 仙人掌　3位 なっち

■アミュージアム上越店(新潟)

◇GGXX #大会 9/20・16名
優勝：ウルフ篠塚(ザッパ)
2位 カエル

■テクノポリス(新潟)

◇SVC CHAOS大会 2on2 9/15・10名
優勝：サカザキ／リョウ(リョウ)、ツモ(リョウ)

◇VF4EVO大会 2on2 9/20・12名
優勝：おの○ん／おのまん(レイフェイ)、おのマン(ウルフ)

■エリナ(新潟)

◇VF4EVO大会 2on2 9/27・32名
優勝：ジェフリー中村(パイ)&ジェフリー村中(カゲ)
2位 ギチ／雀魔王

■セガワールド長岡(新潟)

◇第1回頭文字D大会 長岡最速決定戦 9/23・10名
優勝：ニッ

■プラボ新潟店(新潟)

◇第27ストⅢ3rd大会 9/6・16名
優勝：27センシズ(イブキ)
2位 ろう　3位 Alf

◇第16回ストZERO3 9/20・12名
優勝：YMD(ダルシム)
2位 TKm　3位 壁

■アミューズランド ガディス(富山)

◇KOF2002大会04 9/6・20名
優勝：まつだ(リョウ、庵、紅丸)
2位 zion　3位 トミー／やきぷりん

◇KOF98大会02 9/13・11名
優勝：比古清十郎(アテナ、千鶴、京95)
2位 あーる　3位 ワショウ

◇ストⅢ3rd大会 9/14・12名
優勝：東(ケン)
2位 磯谷　3位 じゃり／しゃり

◇KOF2002大会05 9/27・36名
優勝：NOVA彦龍(紅丸、チョイ、ユリ)
2位 ミドル狼4号　3位 まつだ／鳥ナマ

■セガワールド上田(長野)

◇第6回頭文字D2大会 上田最速王決定戦 9/20・12名
優勝：ハー

◇GGXX #RELOAD大会9/27・16名
優勝：PD(闇慈)
2位 rosary　3位 ピーマニハイジソDJ真紅

■アミューズメントパークNASA(長野)

◇SVC CHAOS大会 9/14・17名
優勝：DIG(ケン)
2位 やまりん　3位 竜也

■レィディビートル(長野)

◇GGXX #RELOAD大会 9/27・21名
優勝：ビショフ倶楽部(ヴェノム)
2位 プレミアムゴット

近畿

■セガワールド甲西(滋賀)

◇ソウルキャリバーⅡ大会 9/7・10名
優勝：あるてな(アルテナナイト)

◇SVC CHAOS大会 9/14・10名
優勝：ARAT(ケン)

◇頭文字D大会 9/21・12名
優勝：エンペラー(アルテッツァー)

◇Zガンダム大会 9/28・10名
優勝：shu(Zガンダム、ガズスレイ)

■セガワールド浜大津(滋賀)

◇第11回MJ大会 9/21・16名
優勝：疾風の拳
2位 上海ハニー

◇WCCF大会 浜大津CUP 9/27・15名
優勝：パラディンB-2
2位 マルモロッソ

■セガワールド生桑(三重)

◇GGXX #大会 2on2 9/21・18名
優勝：うめこ(梅喧)&ミスターX(カイ)
2位 アッシー&しっぺ

■ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)

◇C VS. S2 9/14・48名
優勝：ヨウスケ 2on2／金デヴ(C・本、サガット、ブランカ)、ナカニシ(C、ガイル、リュウ、サガット)
2位 テイクアウト

◇第4回イニシャルD a-cho GRAND PRIX -秋名下りGP- 9/15・18名
優勝：トミー(DC2)
2位 ズワイ　3位 B17FF

◇第32回GGXX関西ランバト 9/18・138名
優勝：乱レポ(エディ)
2位 MGA　3位 ねず

◇第17回 VF4EVO a-choランバト 3on3 9/20・42名
優勝：w-inds？／サイベグ(カゲ)、ZAP(ジェフリー)リカ(パイ)
2位 ナガレルアバレ

◇第35回ストZERO3 3on3関西ランバト大会 3on3 9/21・47名
優勝：豪鬼商事／アンドウ(ゴウキ)、ホソカワ(ゴウキ)、金デヴ(ゴウキ)
2位 マジウザイチーム

◇第33回GGXX関西ランバト 10/2・124名
優勝：蠅(スレイヤー)
2位 西京極の男　3位 狛

◇第17回 VF4EVO a-choランバト 3on3 10/5・48名
優勝：モンテでなんとなく集合／サイベグ(カゲ)、少年(ラウ)、B(ウルフ)
2位 ジャグラー

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)

◇第60回SCNソウルキャリバーⅡ大会 9/13・14名
優勝：TURBO(タキ)
2位 自動人形　3位 京橋刹那

◇第61回SCNソウルキャリバーⅡ大会 9/27・12名
優勝：アルテナナイト(ナイトメア)
2位 こってりんこ　3位 さるすべ

◇第62回SCNソウルキャリバーⅡ大会 10/4・14名
優勝：さるすべ(ラファエル)
2位 こってりんこ　3位 第四香薬師

◇第3回BNF SVC CHAOS大会 ランバト9/14・10名
優勝：藤原(リュウ)
2位 CえT　3位 あぶあぶ

■チャレンジャー関大前店(大阪)

◇GGXX #チャンピオンシップ予選2 9/6・32名
優勝：ジャスティス(ソル)
2位 飛翔兎　3位 雨宮花月

◇SVC CHAOS大会 ランバトR-3 9/13・14名
優勝：ドン・ばんちょ(タバサ)
2位 ヒラタ　3位 無幻闘武

◇GGXX #大会　9/20・11名
優勝：かず(ジャム)
2位 ABE　3位 エディ十級

◇スパⅡX大会 9/21・10名
優勝：エモン(ダルシム)

◇SVC CHAOS大会 ランバトR-4 9/27・10名
優勝：A・Y(タバサ)

◇GGXX #チャンピオンシップ最終予選 9/28・32名
優勝：OTS(ポチョ)
2位 ヤマンバやめました　3位 畏森

◇GGXX #チャンピオンシップ本戦 9/28・39名
優勝：ジャスティス(ソル)
2位 飛翔兎　3位 ねず

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇C VS. S2大会 9/13・30名
優勝：ナカニシ(C・リュウ、ガイル、サガット)
2位 拳王　3位 カツオ

◇GGXX #大会 9/14・16名
優勝：裏D.K.C(ブリジット)
2位 のびる　3位 上村

◇ギター9&ドラム7大会 9/21・10名
優勝：サル降臨／SKY&GO1

◇GGXX #チャンピオンシップ予選大会 9/23・39名
優勝：MREIの弟子(ブリジット)
2位 旋　3位 タジリ

◇C VS. S2大会 ランバトR2 9/27・15名
優勝：ナカニシ(C・リュウ、ガイル、サガット)
2位 ナカちゃん　3位 DK

■ミルカトル加納店(和歌山)

◇GGXX #大会 9/6・24名
優勝：ちょっぱ～(梅喧)
2位 BEN

◇GGXX #大会 9/20・32名
優勝：TOO(ポチョ)
2位 ちょっぱ～

◇V04大会 パンマ杯 9/28・16名
優勝：和歌山最萌えチーム(景清火／山)
2位 機動戦士乙苺ぱんつ

■アミューズメントデプト(奈良)

◇頭文字D大会 D1クライマックス 9/23・32名
優勝：タクミ

中国・四国

■ファンタジスタ(岡山県)

◇GGXX #大会 9/14・26名
優勝 白エディ(エディ)
2位 やぶ　3位 おっさん

◇VF4EVO大会 9/15・15名
優勝：少年(ラウ)
2位 松　3位 我進

◇KOF2002大会 9/21・16名
優勝：ムナカタ(クーラ、ケンスウ、社)
2位 FE！　3位 ヒロ

◇ファンタジスタ杯前夜祭VF4EVO大会 9/28・33名
優勝：番・長！／そよ風(リオン)、松(サラ)
番長(アキラ)
2位 帝愛グループ　3位 ラウめんバー

◇第1回ファンタジスタ杯 5on5大会 9/28・125名
優勝：金子一代ファンクラブ／我進(葵)、トーマス
岡田(サラ)、瀧琉康(アキラ)、南アキラ(アキラ)
鉄兵(サラ)
2位 S.W　3位 トレジャーハンター

■スペースV1廿日店(広島県)

◇GGXX #大会 9/14・13名
優勝：にせうす(紗夢)
2位 プレプレ　3位 キルバーン

◇第7回WCCF大会 9/15・16名
優勝：へっぽこMFC
2位 FCパッシーナ
3位 サジタリアス岩国エンジェルスAC

九州・沖縄

■MAHODO(福岡)

◇SVC CHAOS大会 2on2 9/6・20名
優勝：モーニングボーナス／Bカラー(テリー)
ルシファー(チュンリー)
2位 ラグナロク廃人　3位 ブルドッグ

◇VFR VF4EVO大会 3on3 9/13・26名
優勝：英国病院チーム／ミシマJAPAN(ジャッキー)、ニャン兄(カゲ)、チャイナットQ(ラウ)
2位 お手並み拝見3　3位 ふ○っち・最速

◇GGXX #大会 9/20・50名
優勝：ジョルノ・ジョバーナ(ソル)
2位 TOMO　3位 あーたん

◇SCNソウルキャリバーⅡ大会 ランバト 9/27・24名
優勝：かがみ(ナイトメア)
2位 YT　3位 T

◇ガンダムDX大会 9/28・22名
優勝：うんだより／ジム&べい
2位 FIRE　DRIFT　3位 対MS歩兵中隊

■スーパーアカトンボ香椎店(福岡)

◇第2回SVC CHAOS大会 9/27・8名
優勝：藤田(幻十郎)

■トンボハウス大橋駅前店(福岡)

◇GGXX #大会 9/27・40名
優勝：琴羽(ディズィー)
2位 マコト　3位 いいバット

■アカトンボ産大前店(福岡)

◇SVC CHAOS大会 9/26・10名
優勝：池田裕俊(テリー)
2位 川原弘義

■赤トンボ西新店(福岡)

◇ストⅢ3rd大会 ランダム2on2 9/14・16名
優勝：ショウシン(Y.Y)(アレックス)&BEN(ユリアン)
2位 SEI&sho

◇GGXX #大会 9/28・18名
優勝：琴羽(ディズィー)
2位 激-eLox　3位 いいバット

■楽一楽座佐世保店(長崎)

◇第4回WCCF大会 10/5・37名
優勝：ワーワーサッカークラブ
2位 アスプリール天童　3位 ラブリーズ・ウインズ佐世保

■プラボ浦上店(長崎)

◇GGXX #大会長崎最強決定戦 9/23・10名
優勝：ヴォォォー(ザッパ)
2位 ドミー　3位 米村制高

◇Zガンダム大会 9/28・31名
優勝：キノコマン
2位 フナッコ　3位 アリィ

今月の猛者紹介！

今月の猛者紹介は、9月14日(日)「セガパソピアード横浜」で行なわれた。『VF4EVO』大会 3on3 パソピ杯(24チーム・72名)で見事優勝を決めた「サバイブハウス」を紹介しよう！
「格闘王」特殊を持つ「ヒデオ」、「ユキノ&チェムル」は闘劇で『ストⅢ3rd』でベスト8の実力者!!　決勝戦でも3タテ勝利という圧倒的な力を見せつけた。闘劇2004では『VF4EVO』での参加にも期待したい！



写真左からチェムル(ウルフ)&ユキノ(葵)&ヒデオ(ウルフ)。優勝おめでとう！

お詫びと訂正

イベント準備会11月号におきまして、以下の誤りがありました。
●セガワールド飯能8月31日開催のGGXX #RELOAD大会 2on2におきまして「史皇絢都」さんの名前が「史皇絢絢都」となっておりました。
関係者各位並びに読者の皆さまにご迷惑をお掛け致しました

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

Roughnecks/
DragonLEE（作文）G－ピコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
マブで発狂！　よりによって京と□□とかつくライター氏がハワイに参加していやがった!!　届いたメールの「アロハ～」という書き出しは一生忘れない。幸か不幸か、俺と同じ「のの」推しなので、握手会残念でちたね（プッ）ざまあみろっ!!

ガキのころからゲームしかやってないと、確実にバカになります。

僕は誓う！　10年後も、この「ゲーム脳」の騒ぎを覚えていることを。

電車通勤してるときあ、まず考えるのが費やす移動時間のムダ。家と会社の往復って、俺の人生の中で一体どれだけの比率占めてんの？　とか中学生丸出しの疑問を考えているうちは、まだ本物の社会人ではないってことなんでしょうか。その時間をもムダにしないのがビジネスマンとして当たり前、だなんて本屋の自己啓発コーナーまんまの文句に付き合う気もないので車内吊りなんぞを鑑賞。不景気のせいか、免税措置のある宗教団体ばっかが一人で気を吐いてて朝からゲンナリ。

早く仕事終わらせて家帰って積たまの練習してえなあ、今日もジオンは後衛不足かなあ……なんて思ってたら、見つけちまいましたよ。週刊フミハル（©元読売巨人軍監督原辰則氏）の見出し文句を。

わが子を「犯罪者」にしないための「ゲーム脳研究①」子供に買ってはいけないゲームソフト。

ゲームファンは猛然とトンデモ理論であると反論し、利害がある側は煽りも異論も含めて盛り上がり、大多数の世間の人にとってはどうでもいい事象である「ゲーム脳」がネタになっているのなら、ドラゴン的には買うしかねえなこりゃってことで乗り換え駅の売店でチーンとお買い上げ。漫画ゴラク＆アサ芸オアダイな体質としては真っ先に「淑女の雑誌から」をチェキしたいけど、公衆の場であるラッシュ時の地下鉄車内なのでグッと我慢の子。……ところで「アムール」とか「ｅｇｇ」って、淑女が読むような雑誌だっけ。

買って後悔。つまんねえ。

これで作文を終わらせるのはあまりにも乱暴なので補足するけど、まずハッキリさせておきたい点が一つある。

ガキの頃からゲームしかやってないと、確実にバカになります。ここで「ゲーム」の代わりに入る単語は何でも、何でもいいんですよ。スポーツばっかりやっててもバカになるし、豊かな自然に囲まれて遊び回っているだけだったらバカになる。図書館にこもって活字ばかり追っていてもバカになるし指先の運動になってグーと推奨されたお手玉ばかり上手になってもそれはただのバカ。教科書の内容をなぞってマークシート式のテストのために勉強して大学に入っても、それ以外のことを何も知らなければ「バカ」以外の何者でもないんです。

「バカ」になりたくない人は、自分が好んで触れる対象以外からも無意識に知識を蓄積し、それを己の好奇心に上手に絡めます。ビデオゲームを構築している面白さの仕組みを。スポーツの素晴らしさを、自然というシステムの合理性と残酷さを。活字で得る知識に対する不安を、お手玉における集中と肉体のバランス感覚を。マークシートを埋めるために費やしたリスクに対するアガリの大きさを。

専門バカという便利な言葉があります。個人的に解釈すると、自分の得意分野以外に対して応用が利かないって事。他人の価値観を理解できない、応用が利かない、己の専門以外に想像力が働かない。

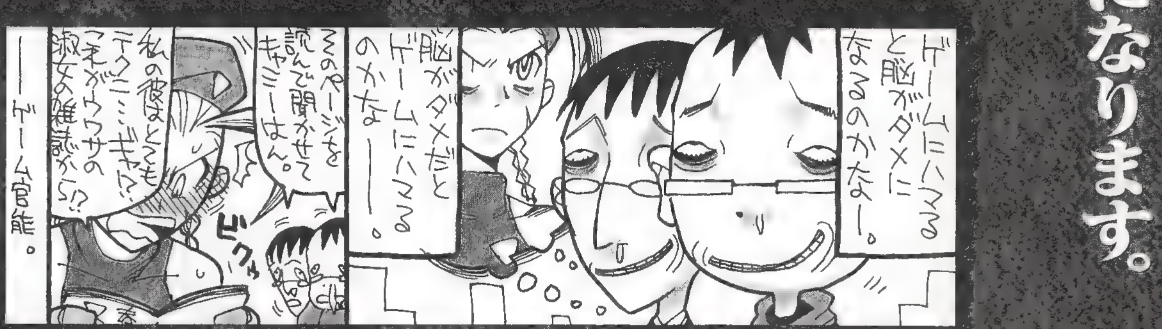
そう考えると、世間にはなんと専門バカが多いことか！　脳波の研究しかしてないバカ。振り返って検証しないバカ。それでページを埋めて世間の関心を拾いメシの種にできると思っているバカ。面倒臭えなあ早く騒動が治まってくんないかなあと沈黙を守るバカ。

侵されているのはだれだ？

忘れない姿勢が一番大事だと思うのだ。10年後にバカどもがゲーム脳の事を覚えているだろうか？

そしてウチらは、当時こうして憤りを感じたことを覚えているだろうか？　忘れちゃダメだ。バカの仲間入りをしたくないのなら。

10月の祝日明けの発売号では、ゲーム脳の最新リポート（笑）が掲載されるようなので、そちらに期待しましょうか。無駄な通勤電車の無駄な時間を、ああやっぱり無駄だったと痛感させてくれるには最適な内容なんでしょうから。



編集者談！ 文春の話の中心はレーティングでしたね。ゲームの内容や自分の子供の気質に関わらず、とりあえず高レーティングなソフトは危険だぞ、買い与えるのは控えよう、……という論調に、大人はもはやゲームどころか自分の子供すら理解できない生き物になってしまった物悲しさを感じました。それで子供を猟奇殺人者にさせないなんて、ずいぶんお気楽で無責任で他力本願な子育てだよね。

みんなの願いかなった？ お願いごとを全部発表!!

pop'n music 10

“お星様にお願い！”イベントも、もうすぐ終了。すべてのお願いごとをかなえてみんなのお店はゴールできたかな？ まだまだイベントは続行中！ 「まだ隠し要素が全部出てないよー」と嘆いている暇は無いよ！ 今回は何と、願った隠し要素をすべて紹介！ あんな曲からこんな曲まで全部教えちゃよ。もっとポップンを楽しもう！

ポップンミュージック10
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：音楽シミュレーション
- ■操作方法：5ボタン／9ボタン
- ■発 売 日：2003年8月発売（稼働中）
- ■使用基板：——

Text [illegible]

“お星様にお願い！”は楽しんだかな？

現在も絶賛続行中の店舗対抗インターネットランキング（以下IR）イベント“お星様にお願い！”は楽しんだかな？ みんなで協力して隠し要素を出したり、一人で黙々とプレイして出したりと、ポッパーそれぞれ頑張り方は違うようだけど、向かう先はみんな同じ。そんな“お星様にお願い！”の隠し要素を、今回はどっかーんと大放出！ 思わぬキャラが再登場したり、あの人とあの人が夢のコラボレーションを実現!? もう目が離せません!!

自分の願いごとがかなっていた人も残念ながらかなわなかった人、そして、まだ分からないよーという人も、この記事ですべてを明ら[illegible]にするよ。これを読んだら、スグに「ポップン10」がプレイしたくなること間違い無し!!



お願いがかなった瞬間。この場面を見ると、つらかったノルマも忘れちゃうね。



シークレットカテゴリにはかなったお願いがどっさり。おやや？ この曲は……？



壱ノ妙



2st

キャラクター＆システム

キャラクター
釈迦・ミミ
タッチ・ミミ
2st（ツースト）
仲嶋さん
オプション
LOW SPEED

かなったお願い ～キャラクター＆オプション編～

まずは、キャラクターとオプションを紹介。“お星様にお願い！”で、4体のキャラクターと1個のオプションが隠し要素として登場。

キャラクターは、『ポップン2』でマスコットキャラクターとして登場していた仲嶋さんが『ポップン10』でとうとう主役に!? さらに、『ポップン8』では使用できなかったタッチ・ミミと釈迦・ミミもマイキャラとして使用できるようになった。そして、ミラクル4から2st（ツースト）がソロで登場!! これを待っていたファンも多いのでは？

オプション面では、今作の新お邪魔でもあるLOW SPEEDが何と通常のオプションとして追加。チャレンジモードでしか体験できなかったお邪魔だけに、遊びの幅が広がったんじゃないかな？

次のページも“お星様にお願い！”でかなったお願いを大紹介!!



テビルマンも登場。プレイしたかった人も多いハズ。

魔女もいいけど、魔女っ子もいいね。アニメ曲[illegible]

移植曲に合わせていろいろとコスチュームを変えるミミとニャミ。かわいいよね。

かなったお願い ～アニメロ編～

何と「お星様にお願い！」では、「ポップンミュージックアニメロ」(以下アニメロ)から7曲も隠し要素として収録されているよ。「アニメロ」をプレイしたことがあるポッパーなら見覚えがあるよね。もちろんどの曲もやり応えのある曲ばかり。ここで、「おや？ 『アニメロ』にはポップンシリーズのキャラクターは居なかったはず……？」なんて思った君はコアなファン。「アニメロ」楽曲では、ミミとニャミがそれぞれの楽曲に合ったかわいい新コスチュームで登場！ 一見の価値アリ！

ちなみに、「アニメロ」楽曲の中にはポップンシリーズでおなじみのアーティストが歌っていたりもするんだ。左の表でしっかり確認してね。

アニメロ楽曲リスト

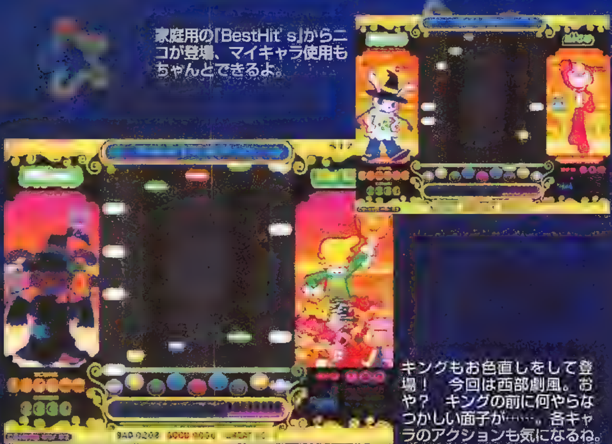
ジャンル名	楽曲名	アーティスト
セイントセイヤ	ペガサス幻想	山田信夫
デビルマン	デビルマンの歌	石原慎一
キン肉マン	炎のキン肉マン	串田アキラ
マジンガー	マジンガーZ	水木一郎
すきすきソング	すきすきソング	くまのきよみ
キューティー	キューティーハニー	西科かおり
魔女っ子メグ	魔女っ子メグちゃん	ASAKO

かなったお願い ～ゲームボーイ&家庭用編～

新曲ではないけど新曲……それは何？ それは移植とリメイク曲だ。そう、隠し要素はそういうものも盛りだくさんなんだ。なつかしいゲームボーイ版の楽曲や家庭用ポップンシリーズの楽曲の中から、お願いとして選ばれた数曲が今回のイベントでプレイ可能になっている。しかもばっちりリメイクを施されているので、聞いたことがある楽曲でも新鮮な気持ちになるんじゃないかな。今回の移植は、ただ移植するだけではなく追加譜面も盛りだくさんの状態で移植されているよ。

ゲームボーイ&家庭用楽曲リスト

ジャンル名	楽曲名	アーティスト名
ゲームボーイ楽曲リスト		
ロマネスク	ラブ・アコーディオン	WORLD SEQUENCE plays "mon cheri H.T."
ラクガキッズ	HOLIDAY	らく楽器隊2003
ウエスタン	テキサスのガンマン	Sludgy Hawks with N
ロシア	トロイカダンス	Q-Mex plays "Hirotees."
ギャング	きえた!?ナポレオン	ナヤ～ン団
フォークソング	dandelion	sotaro
サーフィー	Sea Side City	KISS SUMMER SISTERS
ヌーディ	No more I love you	WAX
モーター5	くちうるさいママ	プチさな
家庭用ポップン楽曲リスト		
ラテンロック	ヤバイオンナ	ラジカル・ツグ&ミッキーマサシ
サーキット	Drivin' High	Force083
ファンクロック	熟れた花	ミッキー・マサシ
AOR	Harvest Moon	植松和俊
エレクトロ	Invisible Lover	PICKLES
スクリーン	GALAXY FOREST 11.6&12	J KANE



家庭用の「BestHit's」からニコが登場。マイキャラ使用もちゃんとできるよ。

キングもお色直しをして登場！ 今回は西部劇風。おや？ キングの前に何やらなつかしい面子が……。各キャラのアクションも気になるね。

DDRからアフロも参加!!



AFRO

"お星様にお願い！"新曲リスト

ジャンル名	楽曲名	アーティスト名
プレシャス アンコール	スウィーツ〜instrumental	private states
エレジィ	幸せを謳う詩	あさき
サイバーアラビアン	Arrabbiata	Reven-G改
DDR	DDR MEGAMIX	DDR
ポップン体操	ヒデオ体操第一	すわパンチとギターの人
ミクスチャー	Jack	DesQ
アンセムトランス	Votum stellarum	iconoclasm (djTAKA／wac)
カドルコア	murmur twins (guitar pop ver.)	yu_tokiwa.djw merge scl.gtr
グーニーズ	GOONIES 'R' GOOD ENOUGH ／グーニーズはグッドイナフ	Mr.T

これで全部！かなったお願い 〜新曲編〜

『お星様にお願い！』で、ポッパーが一番気になっている隠し要素、新曲を全曲紹介！

左の表を見て、驚きのあまり開いた口が塞がらない人もいるんじゃないかな？ wac氏とdj TAKA氏、ポップンシリーズ初登場となるTaQ氏とDes-ROW氏のコラボレーションを始め、DDRメドレーや、コナミの名作ゲームとして名高い『グーニーズ』の楽曲をMr.T氏がアレンジしたバージョンまで登場！ ファンには涙モノの内容だ！

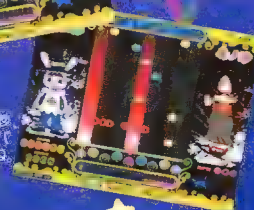
新楽曲が出現するためのバケツは一番大きく、いっぱいにすることは難しいよね。でも、そのバケツをいっぱいにすると、こんな豪華な楽曲が、いつでもプレイできるようになってしまうんだ。「まだ行きつけのゲーセンでは出現してないよー！」なんて嘆いているポッパーは、ラストスパートでお願いをかなえてもらっちゃおう。どの楽曲もやりごたえ十分だから、全曲プレイしてね!!



DDRシリーズのアーティストがポップンに初参加？



火を吹いている新キャラJACK、曲名に合わせているみたい。



新キャラも人気曲にハマってるね。



番外編 実はこんなお願いもかなっていたよ

さてさて、新曲まで駆け足で紹介してきたけど、実は「お星様にお願い！」が始まる以前、すなわち『ポップン10』が登場した時点ですでにかなっているお願いもあったんだ。左のカコミにかなっていたお願いを挙げてみたよ。こうやっていろいろなところでみんなの意見や要望が反映されているんだ。

今後もいろいろな形でみんなの「お願い」がかなうと、とってもうれしいよね。

実はかなっていた!? みんなのお願いリスト

- 『ポップン10』を作ってほしい。
- 魔法使いのミミ&ニャミ、版権曲専用キャラが使いたい。
- 描き下ろしのエントリーカードが欲しい。
- ポップン9のカップ君が使いたい。
- 『ポップン10』で『ポップン9』のエントリーカードを使いたい。
- チャレンジノルマに「激ヤバ」判定を追加してほしい。
- 『笑っていいとも！』のOPテーマや『ジンギスカン』を収録してほしい。
- 9ボタンと5ボタンを行き来したい。
- ポップンのプライズ景品を増やしてほしい。

大ニュースその壱 新インターネットランキング開催決定!!

"お星様にお願い！"が終わっても『ポップン10』は終わらない！ 12月から開催されるIRは、エキスパートコースのスコアで競うぞ。しかし、今回はただのスコア勝負じゃない！ 何とコースが配信されるんだ。配信されるコースは、『ポップン10』の新曲にとどまらず、シリーズの楽曲すべてを対象。そして何と、EX譜面もIRコースとして初採用！ さらに、IRコースはみんなからのリクエストで決定。自分の好きなコースを考えてたくさん応募しちゃおう。

そんなIRに、我がアルカディア編集部が構成したコースが最初に登場しちゃうぞ。気になるそのコースは……イベントが始まってからのお楽しみ！

大ニュースその弐 読者＋アルカディア＋コナミ 新企画発動!!!

まだまだあるよ大ニュース!! 何と、現在ポップンにかかわる新たな企画を考案中。

この企画は、読者のみんなと編集部、そして開発メーカーであるコナミとで協力して作り上げていくものなんだ。だから、読者のみんなの声がコナミを動かすこと間違いなし。どんな企画になっていくのか気になる人も多いと思うけど、詳細は追って報告するから、ポッパーのみんな、今から楽しみに待っててね！

乞うご期待!!

みんなスターだ★ポップンスターズ

「ポッパーズシルブプレ」からリニューアルした第二回目は、引き続き関西方面、京都のポッパーたちと会ってきました。まだまだ知名度が低いけど、僕ら「まじかるポッパーズ」でぇーっす!! いつでも対戦準備オッケーだから、街で見掛けたらバトルに誘ってネ！



古都の面影を残す四条寺町!! a-choへ急げ！

修学旅行生におなじみの、京都寺町四条にある「neo amusement space a-cho」で開催！

新選組もびっくりの精鋭ポッパーたち

やって来たのは大阪に引き続き、西のゲーマーの都、京都。会場となったa-choには、普段からポップンを遊び込んでいるポッパーたちが集まってくれた。

少人数での大会となったため、当初どうなることかとドキドキしちゃう僕らだったが、蓋を開けると京都人のノリのよさに驚かされた。チーム仲間の声援が飛び交う賑やかな大会となり、試合終了後まで熱気ムンムンだったゾ！



大会のルール

試合はトーナメント形式。バトルモードで3人1組のチーム戦。選曲は、ポップン10の新曲のみ。
1曲目はレベル20まで。
2曲目はレベル30まで。
3曲目はレベル設定ナシ。
対戦1曲目の曲セレクトは、対戦者がジャンケンで決定。2曲目、3曲目は、負けた方のチームが楽曲セレクト権利を得る。キャラクター、オプションは自由。

勝敗の鍵を握るのは、やはりミニゲーム！



一世一代の大勝負(?)に、ポップ君をたたく手に緊張感がみなぎる！もちろん見守るギャラリーも真剣そのもの。

みんながスターだったヨ



手慣れたミニゲームさばきで優勝を決めたのは、中央前列「チームししゃも」のお三方。左からやまさん、おすか氏、めろ氏。



チームメイトの活躍には声援が、ミスには悲鳴があがる賑やかな大会の現場。圧倒されマス～!!

たおやかにしなやかにボタンをたたいて一発逆転！



飛んでくるおじゃま攻撃にも、動じることなくマジ顔でポップ君に挑む姿！

募集どすえ!!

京都ではっちゃけた今回でしたが、次回は君とバトルかも!? 当コーナーでは「イベントのお誘い」、「上達のための質問」、「バトル挑戦者(三人一組)」をお待ちしてます。あて先は「ポップンスターズ」係まで。ほなまた、来月もよろしゅう頼んます!!

京都の地でも敗北！悔しさを胸に精進が始まる

愕然!!





ぶぶ漬け食べて東京に帰ります※

チームししゃものお客さん、ただで帰ってもろたら困ります、まじかるポッパーズとエキシビの時間でっせ！ 3on3のエキシビションは、先鋒閃屋が「ししゃも」めろ氏に、メロメロに負け。中堅あっくんが、やまさんからミニゲームで巻き返すかに見えたがポロリと負け、この時点で敗北決定……控える頼みの綱、大将赤男もおすか氏に敗北して結果は三タテを食らって惨ッ敗！ 何なんでしょう、何やってんでしょう僕ら！ あーもう、負けが込んで嫌になる……一から出直します。

※京都では、お茶を「おぶ」または「ぶぶ」、漬物を「お漬け」といい、お茶漬けのことを「ぶぶ漬け」といいます。



不吉霊三郎の秘打は「不吉」。高確率で、打球のエラーが発生する。

今月の不吉

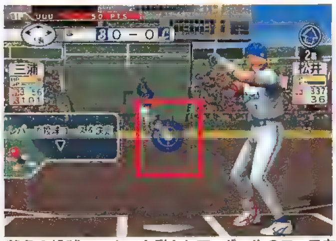
激闘プロ野球™

題字 水島新司

水島新司オールスターズ VS プロ野球

操作説明 グッドリリースを目指せ 投球編

ピッチングの流れは、球種(秘球)の選択、投球マーカーの移動、ボールのリリースとなっている。投手の手からボールが離れる瞬間にタイミングよくAボタンを押すとグッドリリースとなり、球威のあるボールを投げられるぞ。



2 黄色い投球マーカーを動かして、コースを決定。

黄色の投球マーカーを動かして、ボールのコースを決定する。投球マーカーは、リリース直前に消えるが、消えた後も一瞬だけだがコース変更可能なので、最後までマーカーを動かし、相手の裏を突こう。



1 まずは球種や秘球をチョイス！

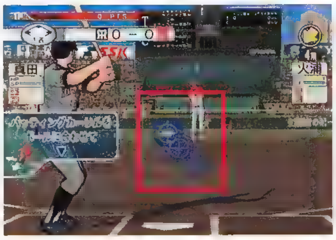
画面中央(赤で囲っている部分)の方向ゲージが、その投手が使用できる球種。投手によって使える球種と性質はさまざまなので、いろいろ試して自分の作戦に合った投手を捜そう。

操作説明 バットカーソルの「？」を解明 打撃編

バッティングのコツは、一にも二にもバットを振るタイミング。だが、バッティングの手順と画面内の情報を知ることで、バッティングは格段に有利になる。難しいことはないので、プレイしながらゆっくり覚えていこう。

2 青いバットカーソルで、投球マーカーを追跡

ボールの投球コース上をジャストミートするために、青色のバットカーソルで黄色の投球マーカーを追いかけていこう。コース上にボールが到達した瞬間を、タイミングよくスイング！



ストライクゾーンに決めてくるのか、ボールで外しにくるのか、ここは完全な心理戦。投手と打者の駆け引きが発生する場面だ。

1 球種予想&秘打選択

画面中央に出現する相手の持ち球の種類から、レバーで球種を予想する。秘打を使う場合は、Gボタンを押して秘打メニューから選ぼう。SPが無いと使えないので注意！



球種を予測すれば、ボールをミートしやすくなる(下記参照)。秘打を使うと減少するSPゲージは、イニングが終了すると多少回復するぞ。

変化球と球種予測でカーソルが変化！

打者はレバーで球種予測を入力するが、バットカーソルは予想した球種に対応して変形。予想的中時のみカーソルの色が赤く変化。予想的中時は、打球の威力やミート率がUPするぞ。

例 変化球を投げた場合



通常は円形のバットカーソル。ここで変化球を予想した場合……。



ボールがバッターに近くなると、バットカーソルの形状が変化。ちなみにこれはフォーク系。

例 球種予想的中時



ピッチャーの球種とバッターの予想が同じ場合、カーソルは赤く変化。打ったときに飛距離が伸びたり威力が強くなるなど、打撃力がアップする。

稼動開始！ 初プレイ時のカスタマイズにご注意

コインを入れて、気軽にプロ野球を楽しむのもオツだが、やはりICカードを使用してのデータ継続がオモシロイ。カードを使った初回のプレイの流れは、「オリジナル選手作成(顔パターンや名前選択)→チーム選択→ホーム球場の決定→選手を5人トレード」となっている。

重要！ トレードの5人は事前に決めておこう！

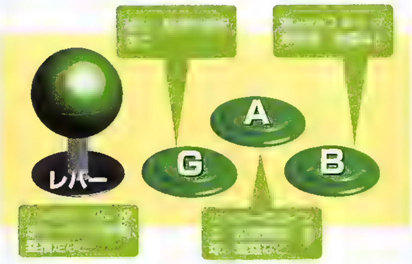
初回プレイ時のトレードで、水島キャラを含めて5人まで他球団から選手の入れ替えができる。トレードの時間は100秒しか無いので、あらかじめフリープレイでいろいろなキャラに触れ、自分のチームに加えたいキャラを選んでおこう。

トレードの制限時間は短く、再びトレードするには、相当の激闘ポイントが必要なので、最初のトレードはとても重要。前もって決めておこう。



グアラグワキーン！ コンパネ説明

守備と攻撃の操作はスタンダードかつシンプルな本作。野球ゲーム初プレイの人は、走塁と守備がオートの「イージー操作」を選ぼう。特にデメリットは無いので、初めてでも安心だ。



バント……Bボタンを押したままにする
盗塁……(投手が投球モーション中に)A+Bボタン
タイム……スタートボタン
グッドリリース……投球時、ボールを離すタイミング(リリースポイント)でAボタンを押すと、ボールの球威、切れ、スピードがUPする。
好送球……捕球直前にAボタンを押すことで、スムーズに送球できる。
※**走塁捕捉**:ボタンを連打しても、キャラの走るスピードに影響は無い。

ゲー事典 トレード5人が決まらないという人に、編集部特選水島選手を伝授！ 投手:不知火守、新田小次郎、土門剛介 打者:岡本慶司郎、微笑三太郎、山田太郎(足は遅い) 野手:真田一球 これらの選手は基本能力が高く、CPU戦でも十分使っていける。なお、ダーク系チームにするなら不吉霊三郎と、どこでもデッドボール野郎の犬神了は即投入だ、レッツ不吉！

今回はターゲットモンスターと武器アイテムデータを公開!!

今回はターゲットモンスターのデータと武器アイテムのデータを一挙公開よ！ しっかり覚えないと、ぶっとばされちゃうわよ!!



DRAGON TREASURE™
ドラゴントレジャー

SEGAWOW HP http://www.segawow.com/
セガメカトロ研究開発部 HP http://wwwsega-mechatro.com/

ドラゴントレジャー
- ■**メーカー**：オーバーワークス(現セガワウ)・セガ(メカトロ研究開発部)／セガ
- ■**ジャンル**：マスメダルゲーム
- ■**操作方法**：専用メダルシューター＋3ボタン
- ■**発 売 日**：2003年7月(稼働中)
- ■**使用基板**：NAOMI

Text：閃屋

モンスターリスト第二弾

今回はハンティングモードで登場する「ターゲットモンスター」のデータを紹介。一筋縄ではいかないモンスターばかりなので、データを頭にたたき込んでおこう。



3 4 5 6 9 10 に記載されているアルファベットはパラメータの値を表しており、優れた方から[SSSS→SSS→SS→S→A→B→C→D]となっている。

1　魔物の姿
2 名：モンスターの名前
3 体：魔物が持つ体力を表す。これが高いほどより多く攻撃を当てなければならない。
4 攻：この数値が高いほど攻撃力が高く、プレイヤーが受けるダメージが大きくなる。
5 防：この数値が高いほど防御力が高く、プレイヤーの与えるダメージが軽減されてしまう。
6 弱：よりダメージを受けやすい弱点となる属性。例えば「炎」であれば、「火炎の術」などの炎に属する必殺技などで普段よりも大きいダメージを与えることができる。
7 サ：戦闘時に表示されるターゲットの大きさ。1であれば1個分、2であれば2個分を占めるサイズということ。
8 メ：戦闘勝利時に獲得できるメダルの多さを表している。
9 経：戦闘勝利時に獲得できる経験値の多さを表している。
10 速：この数値が高いほど素早く移動する。
11 特：モンスターが持っている特徴を表している。

ドラゴントレジャー　ターゲットモンスターリスト

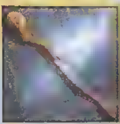
名前	体	攻	防	弱	サ	メ	経	速	特
かくれイーター	A	D	B	—	1	B	SS	B	大量に仲間を呼ぶ。
とんずらミミック	S	D	B	—	2	B	SS	SS	すぐに逃げる。ワープ移動する。
デュラハン	S	B	B	—	3	D	SS	C	ワープ移動する。
プチオーク	D	D	S	—	1	D	SS	S	
ハイウェイスター	C	D	A	—	1	D	SS	SSS	
ザクザクミミック	A	D	S	—	5	SS	SS	SS	すぐに逃げる。ワープ移動する。
ジャイアントアーマー	S	D	A	—	5	B	SS	A	たまに小さくなる。
超巨大オーク	SS	B	C	—	6	A	SS	B	
ジャイアントイーター	S	D	B	—	7	D	SS	C	
キングイーター	S	D	D	—	5	D	SS	SSS	
ジャイアントワーム	S	D	A	—	3	B	[illegible]	S	
影の騎士	B	D	D	炎	2	C	SS	C	攻撃すると分裂する。
平面オーク	B	D	A	—	3	B	SS	SSS	平べったくなったとき、弱点ターゲットが出現する。



今回のモンスターリストはハンティングモードだけに登場する「ターゲットモンスター」のデータよ。どのモンスターも珍しい上に、一癖も二癖もある連中だから、発見したらとにかく全力でぶっとばすべきね。いわゆる一期一会の精神を忘れずにね♥

はみ出しトレジャー そろそろ、1キャラくらいはクリアしている人は居ると思うけど、それくらいで止めてはもったいないぞ。それぞれのキャラクターの道か交錯し、より深みを増していく物語をスミからスミまで堪能しよう。3キャラクリアした人は、ぜひすべてのアイテムをコンプリートしてみよう。ちょっとやそっとで遊び尽くせるほどヤワなゲームじゃないぞ

ドラゴントレジャー　武器アイテムリスト



名前：樫の杖　セシル専用
場所・条件：魔法使い初期装備
樫の木を削って作った簡単な杖。手作りの品らしい。
攻撃力「＋10」



名前：スタッフ　セシル専用
場所・条件：魔法使いシナリオ2話開始時に入手
旅人が好んで使う、丈夫な杖。魔法使いにも使いやすい。
攻撃力「＋12」／防御力「＋5」



名前：ホワイトロッド　セシル専用
場所・条件：魔法使いシナリオ3話終了時に入手
弱い魔法の力を持つ短杖。簡単な魔法にちょうど良い。
攻撃力「＋15」



名前：魔術師の杖　セシル専用
場所・条件：魔法使いシナリオ6話開始時に入手
[illegible]
[illegible]



名前：アースワンド　セシル専用
場所・条件：魔法使いシナリオ8話開始時に入手
大地の精霊を封じ込めた短杖。持つ者の生命力を増幅させる。
攻撃力「＋15」／HP「＋50」



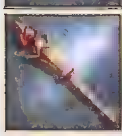
名前：クレセントロッド　セシル専用
場所・条件：魔法使いシナリオ11話開始時に入手
高密度な魔力の満ちた短杖。世にある杖の中では至高の一品。
攻撃力「＋25」



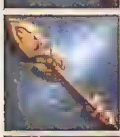
名前：ウィンドワンド　セシル専用
場所・条件：魔法使いシナリオ12話終了時に入手
風の精霊を封じ込めた短杖。持つ者を風の壁で守ってくれる。
[illegible]



名前：ラブリーミトン　セシル専用
場所・条件：ターゲットモンスター15匹以上撃破でお店でもらえる
ラブリーな外見の不思議な杖。SPゲージの上昇率がUPする。
攻撃力「＋25」／SPゲージの貯まるスピードが速くなる。



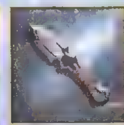
名前：聖火の杖　セシル専用
場所・条件：ハンティングモード75連勝以上でお店でもらえる
先端に聖なる火がついた杖。持つ者に祝福をあたえ身を守る。
攻撃力「＋25」／防御力「＋25」／HP「＋25」



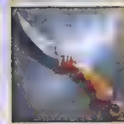
名前：ゴールドスタッフ　セシル専用
場所・条件：魔法使いシナリオ13話終了時に入手
黄金で作られた、太古の秘宝。巨大な魔力が封じられている。
攻撃力「＋30」



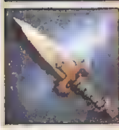
名前：賢者の杖　セシル専用
場所・条件：ハンティングモード50階突破でお店でもらえる
古の賢者がその知識を封じた杖。持つと経験値が多くもらえる。
攻撃力「＋30」／装備中は、戦闘勝利時にもらえる経験値が増える。



名前：ダガー　ランディ専用
場所・条件：盗賊初期装備
手のひらサイズの小型ナイフ。[illegible]
[illegible]



名前：シーフナイフ　ランディ専用
場所・条件：盗賊シナリオ2話開始時に入手
盗賊がよく使っているナイフ。戦闘以外にも様々な役に立つ。
攻撃力「＋12」／防御力「＋10」



名前：ショートソード　ランディ専用
場所・条件：盗賊シナリオ3話終了時に入手
力が無くても使える、短い剣。魔物相手にも十分な威力を持つ。
[illegible]



名前：ブラックナイフ　ランディ専用
場所・条件：盗賊シナリオ6話開始時に入手
刀身に毒が塗られたナイフ。斬る力は弱いが、毒が敵を襲う。
攻撃力「＋18（基本）」／攻撃時にモンスターに与えるダメージがランダムになり、運がよければ一撃必殺のダメージになるかも⁉



名前：シルバーダガー　ランディ専用
場所・条件：盗賊シナリオ7話終了時に入手
銀色の豪華なダガー。切れ味も通常のダガーより強力。
[illegible]



名前：スマッシュダガー　ランディ専用
場所・条件：盗賊シナリオ9話開始時に入手
薄い刃に魔力の詰まったダガー。小さくても抜群の威力を持つ。
攻撃力「＋25」



名前：アサシンナイフ　ランディ専用
場所・条件：盗賊シナリオ11話終了時に入手
猛毒が塗られた黒い刃の短刀。闇夜に溶け込み、敵の命を奪う。
攻撃力「＋27（基本）」／攻撃時にモンスター[illegible]ランダムになり、運がよければ一撃必殺のダ[illegible]



名前：忍者ブレード　ランディ専用
場所・条件：[illegible]連勝以上でお店でもらえる
忍者が使っていたという秘刀。SPゲージの上昇率がUPする。
[illegible]なる。



名前：フラッシュダガー　ランディ専用
場所・条件：盗賊シナリオ13話開始時に入手
[illegible]
攻撃力「＋30」



名前：守護者の短剣　ランディ専用
場所・条件：ハンティングモード50階突破でお店でもらえる
神から聖なる加護を受けた宝剣。持つ者を不思議な力で守る。
攻撃力「＋25」／HP「＋100」



名前：魔刀シャドウレイ　ランディ専用
場所・条件：ターゲットモンスター15匹以上撃破でお店でもらえる
暗黒の力が刃に封じられた魔刀。斬った以上に傷を与えるという。
攻撃力「＋45（基本）」／攻撃時にモンスターに与えるダメージがランダムになり、運がよければ一撃必殺のダメージになるかも？



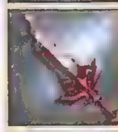
名前：青銅の剣　カーライル専用
場所・条件：戦士初期装備
扱いやすい青銅製の剣。初心者にちょうど良い。
攻撃力「＋10」



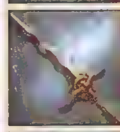
名前：ブロードソード　カーライル専用
場所・条件：戦士シナリオ2話の開始時に入手
一般的な両刃の剣。多くの戦士が使っている。
攻撃力「＋12」



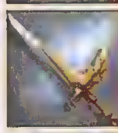
名前：レイピア　カーライル専用
場所・条件：戦士シナリオ4話の開始時に入手
騎士が使う細身の剣。素早い攻撃が可能だ
攻撃力「＋15」／防御力「＋5」



名前：壊れた魔剣　カーライル専用
場所・条件：ターゲットモンスターを15匹以上撃破するとお店でもらえる
今はもう壊れてしまった魔剣。気まぐれにその力を発揮する。
攻撃力「＋20（基本）」／攻撃時にモンスターに与えるダメージがランダムになり、運がよければ一撃必殺のダメージになるかも⁉



名前：フランベルジュ　カーライル専用
場所・条件：戦士シナリオ6話の終了時に入手
刀身が美しく波打った長剣。抜群の切れ味を誇る。
攻撃力「＋20」



名前：ウィングブレード　カーライル専用
場所・条件：戦士シナリオ9話開始時に入手
羽のように軽い魔法の剣。風を切るような攻撃が可能。
攻撃力「＋15」／防御力「＋15」



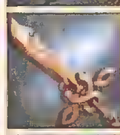
名前：ナイトブレード　カーライル専用
場所・条件：戦士シナリオ11話終了時に入手
認められた騎士のみが持てる剣。騎士の証であり、誇りでもある。
攻撃力「＋25」／防御力「＋10」／HP「＋20」



名前：神剣ヨルムンド　カーライル専用
場所・条件：ハンティングモード50階突破後、お店でもらえる
精神をとぎすます、神の秘剣。SPゲージの上昇率がUPする。
攻撃力「＋25」／SPゲージの貯まるスピードが速くなる。



名前：マスターソード　カーライル専用
場所・条件：ハンティングモード75連勝以上で、お店でもらえる
達人のみが使えるという大剣。攻撃はもちろん防御にも秀でる。
攻撃力「＋30」／防御力「＋30」／HP「＋30」



名前：聖剣オーディン　カーライル専用
場所・条件：戦士シナリオ14話開始時に入手
伝説の剣聖が封印したという剣。その一撃は、岩をも砕く。
攻撃力「＋30」



名前：魔剣アスタロト　カーライル専用
場所・条件：戦士シナリオ15話終了時に入手
いにしえの魔王が作った魔剣。使い手を死に誘う呪いを持つ。
攻撃力「＋40」／HP「-50」

みんな仲良くドラゴントレジャー

ランディ（以下ラ）　よーし！　これで魔物との戦闘もバッチリだね!!

セシル（以下セ）　前回と一緒のつかみで恥ずかしくないのかしら？

カーライル（以下カ）　まあ、本人がその気なのだからよいではないか。

ラ　くぅ、前々回から引き続き、何となくバカにして!!

セ　話は変わるけど、ハンティングモンスターっていっぱい居るのね。全部退治するのは大変そうよね。

カ　確かに。しかし今回の資料を活かせば、いざという時の心構えはできるだろう。

ラ　あらかじめ魔物の特性が分かっていれば、対処法もあるってことだね!!

セ　話は変わるけど、アタシたちが使える武器っていっぱいあるのね。全部手に入れるのは大変そうよね。

カ　確かに。しかし今回の資料を活かせば、手に入れたときに、どの武器を装備するのがいいか分かるだろう。

セ　か弱いアタシには聖火の杖は必須のアイテムね。あと魔法使いとしては賢者の杖にはあこがれちゃうわね。

カ　戦士である私にとっては、やはり聖剣オーディンと魔剣アスタロトは一度手にしてみたい一品だな。

ラ　ハイ、ハイ！　俺は……。

セ　アナタは「とんずら」するんだからダガーで十分！

ラ　しれっと発言を流されている上にこの仕打ち！　今回はアイテム紹介だから目立てると思ったのに～!!

はみ出しトレジャー
「ドラゴントレジャー」を開発した会社であるオーバーワークスが、ワウ エンターテイメントと合併して「セガワウ」という会社になりました！　ワウ エンターテイメントはアーケードゲームで実績を多く持っている会社なので、オーバーワークスと合併したことによる今後の展開が非常に楽しみだよね！


SVC CHAOS
SNK vs. CAPCOM
SVC CHAOS SNK vs. CAPCOM
BATTLE INSTINCT
道を究めんとする者たちへ
IN STORE NOW!
ファミ通DVDビデオ SVC CHAOS SNKvs.CAPCOM BATTLE INSTINCT
お求めは全国家電量販店・ゲームショップで。 インターネットでも予約受付中！ http://www.enterbrain.co.jp

BEAT RAIZING ⅡDX

Interview with AKIRA YAMAOKA

先日開催され、多くのⅡDXファンを熱狂させた「secret LIVE」で最高のパフォーマンスを見せてくれたAKIRA YAMAOKA氏に初のインタビューを敢行。作曲時のポリシーやⅡDXへの思いの数々を語っていただいた。秘密のベールに包まれていたYAMAOKA氏の素顔が、今、ここに明かされる！

音ゲーはゲームと音楽を合わせて楽しめるモノであるべき

――先日行なわれたⅡDXのライブイベント「secret LIVE ―one night premium party―」では、素晴らしいパフォーマンスを見せていただきました。まずはその時の話をお聞かせください。

イベント内容が決まっていない段階で話を貰ったんですけど、その時点では「出演じゃなくて、[illegible]ザーが替わる間のつなぎにレコードを回したい」程度の話をしてたんですよ（笑）。でも、最終的にはライブ形式で出演してくれってことになったんです。

一番不安だったのが、クラブを場所に据えるということも含め、初めての試みだらけだったので、「ノリ」が全然見えてこない、という点でした。お客さんの雰囲気に関しても一体どうなるんだろうと。実は前日まで（secret LIVEで流す）曲を作っていたんですが、何か違うってかなり悩みましたよ。で、フタを開けてみれば一発目のTaQで大盛り上がりを見せましたよね。あの時は楽屋でみんなも大騒ぎしました。「何だこりゃ！」って（笑）。みんなが予想してたモノと180度違ったので、すごい衝撃でしたね。

お客さんたちは普通のクラブで音楽を楽しむ人よりも楽しんでくれたように見えるし、あのパワーは「地球環境破壊を止める」とか、ほかのエネルギーにも活用できないかなと思わせる勢いを持っていましたね（笑）。

――ⅡDXのファンを間近で見るのは初めてだったんでしょうか？

あんなに大勢の方を目の前にするのはもちろん初めてでした。「腹筋！」と言ったら間髪入れずに「背筋！」が返ってくるあのすごさは忘れられませんよ（笑）。

――ⅡDXがメインではないということですが、普段のお仕事は何をされているのでしょうか？

（株）コナミコンピュータエンタテインメント東京という会社で、コンシューマーソフトの「サイレントヒル」シリーズを作っています。担当はサウンド、そして図らずもゲーム全体のプロデュースをしてます。プロデューサーといってもメインはサウンドで、プロデュースはちょっと苦手なんですよ（笑）。ゲームとサウンドが大好きで、もともとサウンドで入ってきた人間なんです。ゲームのプロデュースも楽しいのですが、本業としてはやはりサウンド業務でいきたいですね。ほかには、ウイニングイレブンシリーズとか「真魂斗羅」もそうだし、グラディウスシリーズなど、コンシューマーでは多くの作品に携わってます。サイレントヒルシリーズに関しては、効果音も含めて全部担当しているので、関わり具合はほかのタイトルと比べてかなり深いです。

――最初に曲を提供されたのは「4th」ですが、ⅡDXに携わる経緯はどういったものだったんですか？

きっかけは、僕がたまたまPS2版「グラディウスⅢ＆Ⅳ」のオープニングに、ミニマルっぽいテクノを作ったことです。それをdj TAKAが聞いて、「だれが作ったんだ？」と興味を持ったらしいんですよ。「実は僕が作ってるんだよ」と言ったら、「ⅡDXをやりませんか？」という話になりました。

――「secret LIVE」でも盛り上がりを見せた"ライオン好き"のように、こういった「イロモノ系楽曲」を制作する際、一体何を考えて作っているんでしょうか？（笑）

難しいなぁ（笑）。音ゲーの楽曲に関して僕が思うことは、ゲームとリンクしていないというか、「音楽を作っているだけ」という楽曲が多いな、という感想。音ゲーっていうのはもちろんゲームなので、ゲームと音楽を合わせて楽しめるモノであるべきかなと思うんです。音を作る上でも、ゲームによりマッチしたというか、ゲームのことを考えながら作るべきじゃないかなと思ったんですね。

そこで、BEMANIであればボタンを押しただけで楽しめる、どうすれば楽しめるんだろうということをよく考えたり、差別化を図ったりする。というか、この曲じゃないとBEMANI的な楽しみ方ができないっていうのはどうだろうという発想から、"bit mania"とか"ライオン好き"といった曲が生まれたんですよ。



AKIRA YAMAOKA

本業はコンシューマーの人気作「サイレントヒル」シリーズのプロデューサー。ⅡDXに"love will"や"RISLIM"といった美しい楽曲から、"ライオン好き"や"bit mania"といった色濃き楽曲を提供する。DDRやギタドラシリーズにも楽曲を提供している。



INFORMATION OF BEAT RAIZING ⅡDX

●大好評！　フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ

あなたのⅡDXイチオシはどの曲、どのキャラ？　一票の差で順位が変動するこのランキングに、あなたもぜひ参加してみてください。投票は必ず、「巻末のアンケートハガキの自由欄」に書いて送ってください。その際にはプレゼント番号の指定も、P54を見て忘れずに書いてください。フェイバリットナンバーズとキャラクターズ、両部門への同時投票も大歓迎！　選出理由や当コーナーへの感想なども書いていただけるとうれしいです。今月も投票者の中から抽選で5名様に、スタイリッシュなデザインで大人気の「9th」販促用ポスターをプレゼント！　なお、このプレゼントは投票してくれた方のみが抽選の対象となります。奮ってご投票ください。

●ⅡDXアーケードコントローラー再販プロジェクト実施中！

ⅡDXファンもコナミスタイルを要チェック！　詳細はP47を参照。

●ⅡDXキャラクターイラスト投稿、募集中!!

あなたのイラストに、ⅡDX開発チームの方々がコメントを寄せてくれますよ！　イラストのデータ投稿は、下記のメールアドレスへ送ってくれてもOKです。各種投稿のサイズなど細かい規定については、P165の「Fro投稿規定」を参考にしてください。

【あて先】
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ビート・レイジングⅡDX」係
【Eメール】
raizing@arcadiamagazine.com

ほかには無い優越感に浸ってもらいたい






これらの曲はもともと80'Sにはやった、エレクトリックなサウンドが全盛であるニューウェーブにすごく影響を受けています。で、聞いていた当時は分からなかったんですけど、彼らの歌っている詞の内容が、実は本当にどうでもいいことだったんですよ。曲はめちゃくちゃかっこいいのに、タバコのタールがどうのとか、そんな感じの詞(笑)。それが本当にショッキングで。音楽性はストイックでクールだけど、詞の方はよく聞くとなんか変だぞ？ というのをやりたかったというのはありますね。

——ⅡDXの楽曲を製作するにあたって、気を付けていることはなんでしょうか？

ゲームとしてやって楽しい、楽しくて何回もやりたくなるってことです。あと、コインを入れてプレイしてもらったからには、ほかには無い優越感に浸ってもらいたい、っていうのを念頭に置いてますね。かっこいい曲を作るとか、ジャンルにこだわったりとか、それこそ音楽を作るっていう発想は全然無くて、やっていて楽しい音は何だろう、とかそういう方面に苦心しています。

それと、ⅡDXがこれだけ続いてきて、これからも続いてくれることを願うんですが(笑)。「次の作品、AKIRA YAMAOKAは一体どんなのを出すんだろう？」って期待を持たせたいというのはありますね。

——作曲時、「これだけは押し通す！」という信念のようなものがあれば教えてください。

TAKAにお任せなので、作曲者側が無理矢理にでも貫くという風にはなりませんね(笑)。自分の信念としてはサントラでも筐体の中でも、自分の曲だけは何か違う、ほかと馴染まない、馴染みたくないというところは意志として貫きたいです。



ⅡDXの仕事は楽しいの一言です

——そういう楽曲を作るにあたって、今、刺激として重要なものはありますか？

BEMANIに関してはアナログレコードです。実は最初、僕はDJをめっちゃ馬鹿にしてたんですよ。あんなのレコード並べて、テンポ合わせてかけるだけじゃんって。でも触る機会があって、めちゃくちゃ面白くてハマっちゃったんですよね(笑)。で、それから自分でも機材買って、家でレコードも聞くようになったんですけど、CDで聞くクラブトラックとレコードで鳴らすクラブトラックとが全然違うことに気付いたんですよ。音質も当然そうなんですが、ノンストップCDの場合って所々はしょられてますけど、レコードには頭もあってお尻もあるという風に、構成の面などで目から鱗が落ちましたね。ジャンルは、ハウスとかはジャジーなものは聞かないんですけど、"bit mania"などは今クラブではやっているような、リバイバル的なものを聞きながら作りました。

——ⅡDXの楽曲制作は楽しめますか？

自由度が高くて、楽しいの一言です(笑)。逆にTAKAが心配するくらいですよ。「スケジュールは大丈夫なんですか？」とかね(笑)。確かにタイトなんですけど、もう「何とかします」ってなります。楽しいからです(笑)。

——ⅡDXシリーズに楽曲を提供するにあたって、抽象的ですが目標のようなものはありますか？

現状維持というわけじゃないけど、ⅡDXを続けられること。ゲーム自体も含めてね。まあ、ファンの皆さんの力によるんですけど、それを絶やさないように楽しませていくのが目標というか、やっていきたいことですね。

——最後にⅡDXファン、そして読者の皆さんに一言、お願いします。

僕自身はあんまりアーケードの方には出ないので、アルカディアさんのインタビューはうれしく思います。これからもⅡDXよろしく。またLIVEやりたいなーと(笑)。で、もっとたくさんの人を呼びたいなぁ(笑)。

THESE ARE OUR FAVORITES!!

フェイバリットナンバーズ 10thシリーズ

世代交代!? 新生"Abyss"ダントツの1位！

これまで首位を守り続けていた"A"や"Absolute"などの名曲を抑え、ついに「9th」の新曲"Abyss -The Heavens Remix-"が1位の座に輝いた！ さらにランキング初登場でありながら、いきなり4位を獲得した"LOVE♡SHINE"の今後にも要注目！「9th」新曲群が上位を占める日も近いのか!?



1st
Abyss -The Heavens Remix-
dj TAKA／remixed by Ryu☆
【96.1pts.】

2nd	Absolute	dj TAKA	【75.3pts.】
3rd	Colors (radio edit)	dj TAKA	【67.5pts.】
[illegible]	LOVE♡SHINE	小坂りゆ	【57.1pts.】
[illegible]	ACT	RAM	【44.2pts.】
[illegible]	A	DJ Amuro	【41.6pts.】
	Karma	TaQ	
	murmur twins	yu_tokiwa.djw	
9th	quasar	OutPhase	【36.4pts.】
10th	Silvia Drive	dj TAKA feat. Noria	【33.8pts.】

フェイバリットキャラクターズ 8thシリーズ

女王復権！ 新曲ムービーの効果、強し！

多くのファンから反響が寄せられている、新曲"LOVE♡SHINE"のムービー。このムービーに出演した女性キャラの中でも、特に人気を集めたのはセリカだった！ 追い上げる彩葉／茶倉とエリカを振り切り、堂々の1位復活だ。当コーナーで詳細設定を公開して以来、人気急上昇中のリリスも含め、女性陣の上位占領はもはや不動!?



セリカ
【132.3pts.】

2nd	彩葉／茶倉	【122.1pts.】
3rd	エリカ	【114.5pts.】
[illegible]	リリス	【104.3pts.】
5th	士朗	【63.6pts.】
6th	エレキ	【56.0pts.】
	セム	
8th	ツガル	【43.3pts.】
[illegible]	デュエル	【38.2pts.】
[illegible]	エイリ	【35.6pts.】

ポップンな関係 No.28



©1998 2003 KONAMI

パーキッツ初のワンマンライブ11/23決行！

100% PARQUETS CROSSTALK

大阪帰りの二人のおだやかな日常

――ポップンライブ外伝in大阪「P.S^3 I LOVE YOU」お疲れさまでした。大変な熱気でしたね。

ふじの　ノリがとても明るかったですね。近くにいるお客さんが「ねぇねぇねぇ！」と、まるで親戚の人のように声を掛けてくれたんですよ。

片岡　普段のライブだと、こちらからアクションを掛けるんですけど、関西だとお客さんの方からぶつかってきてくれますね。それと、大阪の方はレスポンスが早いです。ちょっと立ち止まっただけで、「自分どしたん？」とか言われますからね。

――反応が早くて、会話が途切れない場合が多いですよね。

ふじの　本当にそうですね～。急に関西に引っ越してきても、寂しくはならないと思います。土地柄というか。不思議な楽しいライブでした。

――ブタパンチさんも大人気でしたね。

片岡　だれでしょう？　そんな人は知りません。

――そ、そうですか。では、ポップンライブ外伝が終わってから今まで何をされていたのでしょうか？

片岡　ずーっと家に居て、ＴＶを見ていたような……（一同笑）。

ふじの　ＴＶ好きですね片岡サン。まあ、充電期間ですよね。

片岡　あ、ポップン絡みで年末向けの作業はしていましたが、今はヒミツです。

ふじの　私はライブの途中で息切れしないように、水泳をして体力作りをしていました。普通にジョギングもしていたら、背が2センチも伸びたんですよ（笑）。

片岡　私も朝ゴミ出しするとき、3km先の収集所まで行くようにしました！

ふじの　それ、違法じゃないんですか？

片岡　いや、同じ町内だから大丈夫。……私たちの日常って庶民派ですね。地味なインタビュー記事になりそう……（一同笑）。

――いえいえ、それではそろそろ派手な話題に移りましょうか（笑）。

亜熱帯マジ-SKA爆弾4WDターボ参加で理想のステージが実現！

――高田馬場ライブですが、11月23日勤労感謝の日ですね。

片岡　三連休の中日です。中日といってもドラゴンズじゃありませんので。

（全員5秒くらい固まる）

片岡　実は私たち、長いこと活動してますが、ワンマンは今度が初めてなんですよ。二時間近く通してライブをしたことがないんです。

ふじの　今まで一番長くて１時間くらいですからね。そのため、体力作りなどして長丁場を乗り切れるようにしています（笑）。

――ワンマンライブの見どころなどを教えてください。

ふじの　まず会場がステキなんですよ。ライブハウスの高田馬場クラブ・フェイズはすり鉢上になっていて、柱も少ないので後ろの方もバッチリ参加できます。ロビーもきれいで、女の子でも気軽に入れそうな場所でライブができるのがうれしいですね。

片岡　今までやりたかったこと、全部やっちゃおうかな～、みたいな感じですね。一度ラッパ入りのバンドでライブをやってみたくて、マジ-SKAの小野隊長に相談したら「や～りましょう」と二つ返事でオーケーしてくださいました。

ふじの　パーキッツのサウンドは、ブラスが入っている楽曲が多いですからね。今回マジ-SKAさんに来ていただけるのですごく楽しみです。サウンドに制限がなく、妥協せずに思った通りのライブが実現できると思います！

――期待しております！　今回、マジ-SKAさんに「4WDターボ」というサブネームが付いておりますが？

片岡　私とマジ-SKAの小野隊長で決めました。「亜熱帯マジ-SKA爆弾増刊号」とか「亜熱帯マジ-SKA爆弾スペシアル」とかたくさん候補があったんですけどね（笑）。小野隊長とDokkyさん、Jimmyさん、そしてAkikoさんというテナーサックス奏者の方が加わりまして、今回のライブのためだけに四人編成のマジ-SKAになります。

ふじの　サックスのJimmyさんは神戸からわざわざ来てくださるんですよ。最初は、全員は無理かなと思っていたんですが、メンバー全員フル装備で参加してくださるんです。河原で自主練習をしてくださっている方もいらっしゃるとか（笑）。熱いです。

――会場で販売されるグッズはどのようなものですか？

片岡　それはライブ当日まで、ひ・み・ちゅ♥。秘密なんですけど、今までになかった物を作りたいなあ、と考えています。

ふじの　レアなCDも用意する予定です。内容は……当日までのお楽しみ！

――それでは最後に、パーキッツファンにライブの意気込みを一言お願いします。

ふじの　最新アルバム「hummingbird」に収録されている曲もやります。まだライブで披露していない曲も多いので、それらやおなじみの曲、そしてポップンの曲を絡めつつ構成しています。ぜひライブに来てください♪

片岡　いったいどの曲にマジ-SKAが絡んでくるのか!?　いろいろと想像して楽しんでください、お楽しみに～。





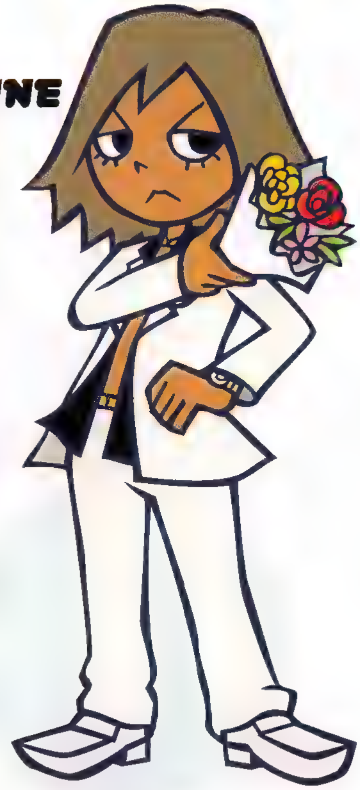
インタビュー時、秋らしい服装で登場してくださったパーキッツのお二人。初のワンマンライブにかける情熱が、インタビュー中もひしひしと感じられたぞ。ワンマンライブの詳しい情報は、左ページの"PARQUETS NEWS"を参照。さらに冬には何かすごい企画があるとか……。気になるっ！

CHARACTER FILE No.26

ロミ夫

ジャンル名
LOVE FORTUNE
曲名
Sabrina
アーティスト名
School

- 茨城県
- なし
- タバコ
- ココナッツの香水



六本木の朝の空気は独特だ。ハードボイルドワンダーランド。

今の職場のある「六本木」という街に持っていたイメージをモチーフにしました。でも今はちょっと違う感じ。きっと急激に変わったんだろうな。ロミ夫はどう感じるんだろう。(ミコシバ)

PARQUETS NEWS

この秋はばき祭りでキマリ！ パーキッツワンマンライブ情報！

インタビューでも意気込みのすごかったパーキッツのお二人。そのワンマンライブの情報を詳しく教えよう！ この秋は、パーキッツで暖かくなってしまおう！

one × man × live = 100%PARQUETS NIGHT!!

日時：11月23日（日）
開場：17:30　開演：18:30
※整理番号順のご入場となります。
会場：高田馬場 CLUB PHASE
ゲスト：亜熱帯マジ-SKA爆弾4WDターボ

チケットはチケットぴあで発売中
Pコード：156-200
前売：3500円　当日：4000円
（ともにドリンク別）
※チケットが売り切れてしまっていても諦めるのはまだ早い。売り切れ後も随時キャンセル分の販売が発生する場合があるから、販売情報を常に確認しておこう！
※前売りチケットが完売した場合、当日券の販売はないので注意しようね。

お問い合わせ先
高田馬場 クラブ・フェイス
TEL：03-5911-2777



パーキッツのHPでも確認できるぞ。こちらもチェックだ！

PARQUET CIRCLE STUDIO
http://parquets.pixy.cx/

※新堂敦士のサムライ症候群は、今月はお休みです。

新堂敦士 ライブ・イベント情報

2004年LIVE TOUR決定！

インストアイベントに続き、来年1月からのライブツアーも決定！ このライブツアーで2004年の幕を上げろ！

1月24日　18:30～　札幌KRAPS HALL
チケット発売日：11月1日
1月31日　18:30～　福岡DRUM Be-1
チケット発売日：11月29日
2月14日　19:00～　大阪ON AIR OSAKA
チケット発売日：11月29日
2月15日　18:30～　名古屋エレクトリックレディランド
チケット発売日：11月29日
2月20日　19:00～　東京Shibuya O-East
チケット発売日：11月29日

NEW SINGLE「祈望」のインストアイベントを各地で開催中！

NEW SINGLE「祈望」の発売を記念して、日本各地でインストアイベントを開催中！ 10月の東京は大盛況のうちに終了。11月は大阪、名古屋、札幌、福岡の4都市で開催！

11月1日　13：00～　大阪HMV心斎橋店
11月2日　15：00～　名古屋ヤヤマギワソフト ナディアパーク
11月3日　13：00～　札幌PALS21店
11月8日　14：00～　福岡HMVキャナルシティ



新堂敦士 New single「祈望」
IN STORE NOW
品番：POCE-7313
価格：¥1,050（税込み）

ライブ・イベントの詳しい情報は、
新堂敦士オフィシャルホームページ「I kiss you」へ！
http://www.konami.co.jp/kme/shindo/

集え！ すべての冒険者たち!!

モンスターゲートがより厚みを増した遊びを提供するべくさらなる進化をとげて登場！　追加された職業やオンラインならではのモードなど、最新要素をとりまとめて紹介していこう。

MONSTER GATE ONLINE ～混沌の大地～

モンスターゲートオンライン

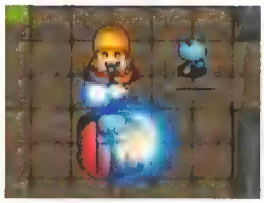
モンスターゲートオンライン　～混沌の大地～
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：オンラインメダルRPG
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2003年11月予定
■使用基板：―

Text：閃屋



待望の新キャラ参戦！
セイント

新たに加わったキャラクター・セイントは、倒した敵を仲間にする能力を持つ。仲間モンスターとのコンビネーションプレイが、攻略のカギを握る。

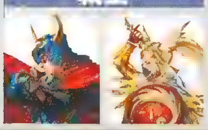


冒険開始からフーニャを連れているだけでなく、倒した敵を仲間にすることができる。



もちろん前作までのキャラクターも健在!!

戦士



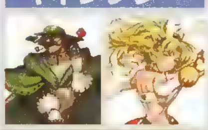
[illegible]

魔法使い



攻撃力は低めだが、ずば抜け[illegible]

ギャンブラー



抜群の[illegible]

魔人



[illegible]

見習い



[illegible]

スラッガー



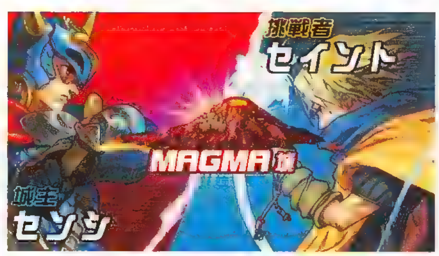
[illegible]

『モンスターゲート』がオンライン対応になって新登場!!

筐体デザインも一新！　ド迫力のオンラインユニットが目印!!

本作から筐体デザインも一新された。その中でも特に目を引くのは、中央に設置されたオンラインユニットだ。大地に突き立てられた剣をイメージさせるデザインは、ゲームセンターで目立つこと間違い無し！





オンラインユニットの大画面プラズマディスプレイにはバトル開始前のアイキャッチや、対戦時の状況に加えて、さまざまなランキングなどが表示されるぞ。自分の名前が表示されるように頑張ろう。

モンゲー事典　新職業のセイントは、仲間モンスターとのコンビネーションに慣れてくるとその強さを発揮する。仲間モンスターはプレイヤーの後に続いて歩くので、仲間が斜めから支援を行なえる位置で敵と遭遇すれば、連続で攻撃を与えられるのだ！　しかし仲間モンスター、寝ている敵の横を通過する際、勝手に手を出しておこしてしまうというお茶目な一面も……。

On-line service! 2003年11月スタート！ 君のセンスが問われる！『城クリエイト』

これまでは、用意された城の中を探索するだけだったが、今作からプレイヤーが自由に城をエディットできる機能が搭載された。プレイヤー独自の、個性豊かな城を構築できるのが特徴だ。

具体的な城の作り方を紹介しよう。プレイヤーはクリエイトカードを城に配置して、城を編集し、強化していく。クリエイトカードは、ほかのマジックカード同様、冒険中に城で入手できるぞ。

主なクリエイトカードの内容は、フロア数を増やすもの、出現するモンスターの数や強さを増すもの、持ち込めるアイテムに制限をかけるものなど。多種多様な内容のカードが用意されており、これらを組み合わせて使うことで城の個性がどんどん育っていくのだ。

クリエイトした城は、オンライン上にアップロードすることで、全国のほかのプレイヤーが挑戦できる。知らない店舗の知らないプレイヤーに、自分で作った城をプレイさせることができるのだ。プレイする側は、難易度に応じてプレイしたい城を選択できるぞ。



カード配置後は、一回その城をプレイし、クリアしなければ強化されないので注意！



公開された城と一緒に、制作者のひとことメッセージも表示されるのだ



On-line service! 2003年12月スタート！ 昨日の敵は今日の友!!『ドリームキングダム』



ドリームキングダムとは、店舗間で行なうチーム戦。同一店舗のプレイヤーが集まりチームを組んで、ほかの店舗とバトルを行なうというもの。同一店舗内のプレイヤー同士の団結力が問われることになる。

ドリームキングダムでは、まず対戦相手の決定がコナミサーバーで行なわれる。対戦する店舗が決定されると、次に双方のドリームキングダムマップがつなげられ、バトル開始。

ルールは、一定時間（三時間）の間、双方の店舗で領地の奪い合いを行なうというもの。この際、同一店舗のプレイヤーのだれかが所有する領地の隣であれば、だれもがそこに攻め込むことができる。

終了時に得点の高かった店舗が勝利を収め、この結果によって店舗ランキングが変動する。このランキングに応じて、同レベルの店舗が次の対戦相手に選ばれるという仕組みになっている。



見事勝利を収めた店舗には、莫大な報酬が！



得点は、領地数やランクによって決定される。獲得した得点が高い方の店舗が勝利を収め、ランキングが変動。定期的に開催されるので、店舗の実力を示すチャンスだ！



MONSTER GATE 初心者の館

初めて『モンスターゲート』（以下モンゲー）をプレイする人は、冒険に旅立つ前に、『モンゲー』の基礎を確認しよう。上級者は読み飛ばしても問題無いが、初心者は必見。

●操作について

基本操作だけでなく、冒険中に有効なテクニックなどは、初めて挑戦するダンジョンで解説されるので、しっかりと覚えよう。

●メダルの使用

『モンゲー』は、主にダンジョンに入る際や、ダンジョン内でマジックカードを使用する際にBET（メダル）を必要とする。せっかく強力なマジックカードを持っていても、メダルが無いと使えないので注意しよう。

●ターン制

ダンジョン内では、プレイヤーとモンスターが交互に行動するというターン（順番）制で、ゲームが進行する。プレイヤーが一回行動すると、モンスターたちも一回行動するので、行動の決定は慎重に。プレイヤーの一回の行動には、移動や攻撃、マジックカードの使用が含まれる。

●マジックカード

ダンジョン内には、マジックカードが落ちていることがある。宝石カード、モンスターカード、アイテムカードのほか、今作から城クリエイトのためのクリエイトカードが存在する。取得すると画面下のマジックカード置き場に追加され、ダンジョンを出ると使わなかったカードはカードホルダーにストックできる。



用できる。しかしカードごとに必要なBET数が無いとダメ！

●キャラの成長とHP

敵を倒していると、少しずつキャラクターが成長していく。レベルアップを地道に行なうことが安全にダンジョンを攻略する基本だ。ダンジョン内では、新しい部屋に進むとHPが少し回復することも覚えておこう。

●ダンジョンのクリア

ダンジョンの最下層か最上階に到達すると、クリアの証となる宝石カードが置かれている。これを取得することが基本的なゲームの目的だ。



モンゲー事典 新しく設置される、ゴージャスなオンラインユニットにも注目だ。モンゲーオンラインでは、大きな剣を模した大画面プラズマディスプレイを搭載したオンラインユニットで、ランキングなどが確認できるようになった。これまでとは段違いの存在感を持つディスプレイに、自分の名前やなじみの店舗名が映し出される瞬間、気分はサイコー！



神輿を担いで、祭 祭りだワッショイ!

お祈り大明神



スズヒモを振って大明神に祈りを捧げるシリーズ第二弾が帰ってきた！今回は秋祭りや夜店を思わせるリーチアクションも賑やか。ケンカ神輿でバトルに打ち勝ってセンターの提灯から大量のメダルを手に入れろ！

お祈り大明神「祭」
■メーカー：セガ（メカトロ研究開発部）
■ジャンル：マスメダルプッシャーゲーム
■操作方法：専用メダルシューター+スズヒモ
■発　売　日：2003年9月（稼働中）
■使用基板：――

Text：閃屋

今日の点取り占い

液晶ルーレットで「占」が出ると、「点取り占い」で遊べるぞ。おみくじ気分でスズヒモを振って、レッツ選択！　アルカデメダル部は、こんなの出ました。

「おっちょこちょいの腰抜け野郎」
うるさいわね、私の何を知ってるのよ！（閃屋）

「ハナクソをほじくらない」
お前はほじくったこと無いのか よ！（おじゃ）



スズヒモを振れ!!

いろんな場面で必要になるスズヒモ。これを振らなきゃ始まらない!!　え、スズヒモを振るコツ？　力任せに振っても神さまの機嫌を損ねるみたい。左右に小刻みに振ると祈りが通じやすいカモ！

席には初心者席と上級者席がある。本作から始める人は初心者席、前作をやり込んだ人は上級者席でプレイしてみよう（お店の設定で変わります）。



風車にメダルを入れろ!!

祈りを込めてメダルを投入し、回転する風車形型チャッカーを通過させよう。提灯型の保留ランプを満タンにすると赤提灯に代わり、さらに赤提灯を満タンにすると、お得なことが起きる予感……!?

大当たり!!



ジャックポットメダルは、中央の赤い提灯の中にある。新ジャックポット、ケンカ神輿でライバル神輿すべてに勝ち、提灯をひっくり返せ！



いんぷれっしょん

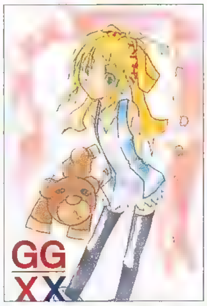
お祭り騒ぎで友達やカップルでスズヒモを振って盛り上がれるよ。初心者席では小さな当たりが小刻みに、上級者席はときどき大きな当たりが出て、どちらも楽しめる。慣れたら席を替えて大きな当たりを狙おう！

ズリっ方東正衣装部屋ッ

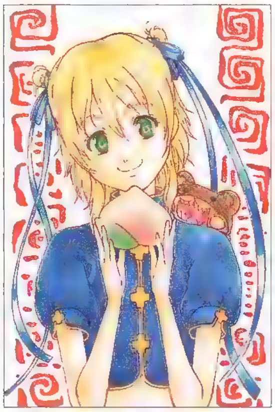


⬆（埼玉県　うようよさん）
☆来るべくしてついに来たって感じの魔女っ子（ぴ○ろ系）装束。お供もついててばっちし。[漢度93%]

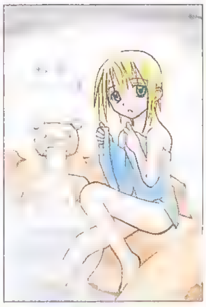
相も変わらずクオリティの高い投稿&量を誇る当コーナーですが、他のキャラでも衣装部屋をやってほしいという声もチラホラ。リクエスト量次第では、そのうちコーナー可するやも!?



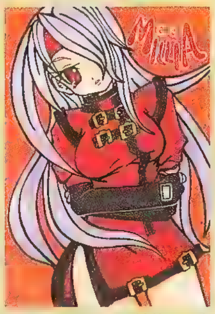
⬆（千葉県　爆テロのあぼさん）
☆丈の短さが犯罪的な、軽装バージョン。部屋着として着用してもらいたいものですね。[漢度82%]



⬆（千葉県　粉薬さん）
☆こんな看板娘……いやさ息子がいる飯店なら、一日三食通っても可であろう。[漢度91%]



⬆（群馬県　橘月萌さん）
☆なんつーかもう、衣装っていうよりタオル一丁なんですけど。だがそれがいい。[漢度98%]



⬆（神奈川県　杉崎佑さん）
☆『鶍』ではオリジナルのカラーも作れるとか!?　連動して新企画も発動！　詳しくは欄外を。



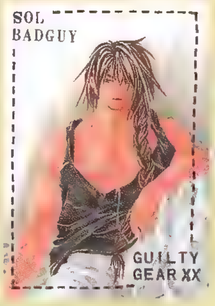
⬆（富山県　如月希さん）
☆メイもヒソカに日本人なので、ジャパニーズ勢として応援するがいいさ！



⬆（富山県　HISANAさん）
☆次のタイトルでは、メイと組むか、それともテスタと組むのか……どうなんでしょーね。



⬆（富山県　青柳楷さん）
☆今度の戦いはタッグ戦もあるゆえ、騎士道精神で仲間を守ることになるか!?　期待大。



⬆（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆「三つ編みすらも凶器にしそうですこの人」とは濫觴神さんの弁、ありえない話じゃ～ないよね。



⬆（京都府　むきえびこさん）
☆太陽の下が似合わねえ～と実感しつつも、ほんわかとした表情に和みまくり説。

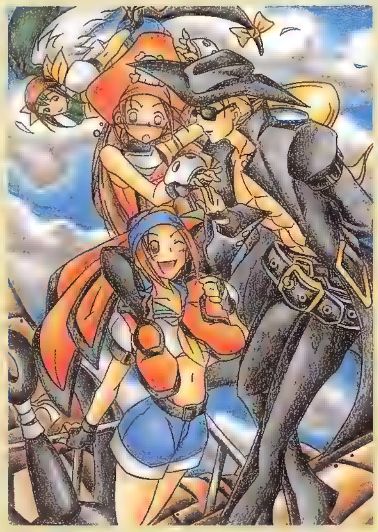
祝！　新作大発表!!

GGXX アソシエイション イグゼクス

ついに発表された最新作「GUILTY GEAR 鶍」！　衝撃的な新システムと、さらに進化する戦いに、期待に胸躍りっぱなしの今日このごろ。当コーナーもさらにヒートアップして、ギルティバラエティコーナーの最先端をひた走るぞ！

ガトリングアーティスツ！

当コーナーではギルティキャラのイラストを随時募集中！ お気に入りキャラはもちろん、季節ネタを盛り込んで、一気呵成に投稿しちゃって！



⬆（東京都　良月君）
☆紳士と未来の淑女の空飛ぶサロン、それがジェリーフィッシュ快・賊・団！

呑談NOW XX

旅に出たい。国内であれば「秘境」。それも500m圏内にコンビニのある秘境……。

海外であれば、イギリスがいい。日常から受ける空気のにおい、建物・街の作りなど、すべての風景に何ともいえないイギリス人の計算された「遊び心」を感じることができるから。城めぐりもしてみたい。吸い込まれるような天井の高さに、なんだか「俺、ここにいたことがあるよ」みたいな気にさせられ、妙にノスタルジックな気持ちになれる。

旅に出たい。

今月の格言
知っていてもなかなか使わないが、世の理である「適材適所」。

TGSに大出展！「GUILTY GEAR 鶍」早くもグッズ化！



サミーの[illegible]が途切れなかったのだ。



今回、特に好評だった「カイのロザリオ（Ver.2）」と「鶍Zippoライター」。



ゲームの完成が待たれる『GUILTY GEAR 鶍』ですが、早くもグッズ攻勢が動きを見せ始めたぞ！　手始めに、9月に幕張で開催されたTGSにおいて、数点の？　グッズが発売されたのだ。タイトルロゴ入りのZippoライターや、カイのロザリオといった、マニア心をくすぐりそうなアイテムが目白押し！　今回はアソシご愛顧に感謝して、今月号のプレゼントコーナーにて、TGSで発売されていたグッズ数点をプレゼント！　欲しい方は54ページも要チェック。

ゲー事典

新タイトルの発表に向けて、当コーナーもリニューアル大改造計画が進行中！　さらに、「鶍」企画第一弾として、ゲーム中で自由にキャラクターのカラーを選べるシステムを受けて、"オリジナルカラーリング大会"を大開催！　自分ならこのキャラをこういう風にカラーリングするぜええ、という主張がありましたら、カラーイラストにして送ってください。ワンポイント文章ネタもOKですよ。締め切りは11月20日消印有効です。

プライズ・ワンダーランド

今月は、11月登場予定のアイテムは、もちろんアミューズメントマシンショーで見つけた注目の最新プライズを紹介。今から要チェックし、来たるべき日に備えよう！

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

3 水島新司オールスターズ サインボールクロック

セガ・11月下旬登場・4種



各キャラのサインは水島新司先生描きおこし！

最近ではゲーム『激闘プロ野球』でも活躍中の水島新司キャラクター、山田、岩鬼、勇気、あぶさんのサインボール。デジタル時計まで内蔵されており、実用性の高い逸品だ。

1 新世紀エヴァンゲリオン レイ&アスカ 着ぐるみぬいぐるみ

セガ・11月下旬登場・6種



こんな使徒なら襲われたい!?

綾波とアスカのキュートなベビースタイリングぬいぐるみが登場。もちろんフードは脱がすことができるぞ。使徒サキエルバージョンは数が少ないレアものなので、見かけたら即ゲットだ！

4 北斗の拳 Tinibiz-Joy Vol. 1

セガ・11月下旬登場・6種



新たなる北斗のプライズステージへ



セガの人気プライズ「タイニビッツ ジョイ」シリーズに「北斗の拳」が登場！ ケンシロウやレイ、シン、ジャギ、ユダ、など、物語の序盤で活躍したキャラクターがラインナップに名を連ねている。

2 頭文字D 携帯ストラップ（改）

セガ・11月中旬登場・4種

「イニD」プライズにインプレッサ登場！

定番のハチロクに加え、インプレッサや三連メーターという渋いラインナップが特徴の「イニD」ストラップ。小物として「藤原とうふ店」印の豆腐や、拓海が朝の配達時に使っていた紙コップなどが付属している。



第41回 アミューズメントマシンショー 新作プライズリポート



行ってきましたアミューズメントマシンショー！各社とも新作アイテムをたくさん出展しており、盛況ぶりを見せていたぞ。それらの中でも特に注目のアイテムがこれだ！

デ・ジ・キャラットによシリーズ



ぬいぐるみやクッション、マスコットなど、でじこのプライズが1月から5カ月連続でリリース決定！

2月 魁!! 男塾 湯のみである!!

エイコー



熱い漢によく似合う湯のみ茶碗。すし屋に置いてあっても違和感ないかも!?

2月 すくすく犬福 ぬいぐるみ

システムサービス



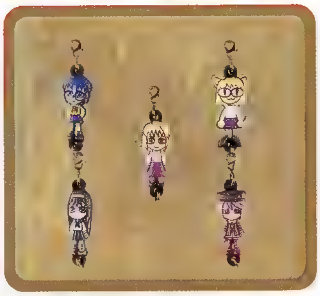
大人気だったアーケードゲーム『すくすく犬福』のぬいぐるみ。まんまるボディと、つぶらな瞳がとってもキュートだ。

6 月姫マスコットつなガ～ル
ソル・インターナショナル・11月下旬登場・5種

『月姫』キャラでチェーンをつくろう！



アルクェイドやシエル先輩たちがキュートにデフォルメされた『月姫』のマスコット。上下に付いたフックにより、それぞれのマスコットを連結できるのだ。たくさんゲットして、どんどんつなげていこう。



5 ギルティギア イグゼクス グラス
サミー・11月上旬登場・4種

ゴタクはいらねえ！とにかくゲット!!

『GGXX』の人気キャラ、ソル、カイ、紗夢、ディズィーのグラスが登場。全高11cmと、実用的な大きさなのがうれしいところだ。各キャラの名ゼリフもプリントされているぞ。



9 機動戦士ガンダムSEED フィギュアキーホルダー5
バンプレスト・11月上旬登場・5種



好評のうちに幕を閉じた「ガンダムSEED」のキーホルダー第5弾には、強化武装「ミーティア」を装備したフリーダムとジャスティスの姿が！

8 機動戦士ガンダム スペシャルクリエイティブモデル3
バンプレスト・11月上旬登場・2種

大河原邦男カラーの初代ガンダムとF91が登場！ F91は小サイズながらも、フェイスオープンや放熱フィン展開もできる



7 ドラゴンボールZ 光る必殺技フィギュア1
バンプレスト・11月下旬登場・3種



かめはめ波や魔貫光殺法といった、「ドラゴンボール」おなじみの必殺技が、クリアパーツとライトで鮮明によみがえる！

11 Nintendo ファミコン型アラームクロック
バンプレスト・11月下旬登場・2種

赤と白のツートンカラーが懐かしい、ファミコン型の目覚まし時計。『マリオブラザーズ』バージョンと『スーパーマリオブラザーズ』バージョンの二種類があり、設定した時間になるとコインを取ったときのメロディが流れるぞ。



コインの音で快適な目覚め？

10 CAPCOM ストリートファイター15th アニバーサリーDXフィギュア
バンプレスト・11月下旬登場・2種

鍛え抜かれた美脚にもうクギ付け！

『ストリートファイター』15周年を記念し、春麗のドレスアップバージョンが出る!! 妖艶な黒いロングチャイナ姿と、健康的なピンクのミニチャイナ姿の二種類が用意されている。その見事な脚線美を、目にしっかり焼き付けよう！



今月のプレゼント

各メーカーさんからいただいた今月のプレゼントはこちら！ ご希望の方は54ページのプレゼントコーナー見て、ふるってご応募くださいませ。

- 頭文字D携帯ストラップ（改） 4個セット3名様
- 水島新司オールスターズ サインボールクロック 4個セット3名様
- Nintendo ファミコン型アラームクロック 2個セット3名様
- 機動戦士ガンダム スペシャルクリエイティブモデル3 2体セット3名様
- CAPCOM ストリートファイター15th アニバーサリー DXフィギュア 2体セット3名様
- ギルティギア イグゼクス グラス 4個セット3名様

サミー



1月 『GUILTY GEAR XX』キーホルダー

『GUILTY GEAR』シリーズ最新作のプライズが新年に登場！ ゲームのシステムに合わせ、2キャラ1セットのタッグ仕様だ。

セガ



3月 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードチャイナドレスフィギュア

綾波とアスカが女スパイという設定のフィギュア。チャイナドレスから伸びるふとももが眩しい！



3月 ドカベン ぬいぐるみ

水島新司「ドカベン」の世界観を忠実に再現！ マニアがうなる仕上がりだ！



1月 北斗の拳 ハイグレードフィギュアVol. 2

人気シリーズ第二弾は、なんとレイが登場！ 水鳥のように華麗な姿を再現していたぞ。

ひさびさの投稿コーナー。力作写真を一気に掲載！

コスプレプレイスタイル

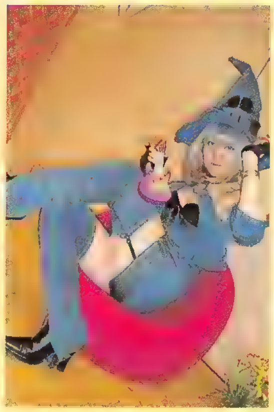
Vol.43

担当・中里毅（SKP）
協力・（株）コスパ

暑い夏が終わってしまい、もう秋ですね。涼しくなってきましたが、コスプレは年中無休。今回は投稿とTGSで攻めますよー。さらに、

Feel so good style





◆GGXX　イノ（月十紗織さん）
セットも衣装もファッショナブルなイノです！　オリジナル設定のデニム素材だそうです。とても似合ってます！



◆ポップンミュージック　シルビア（桐嶋今宵さん）
幻想的な雰囲気のシルビア。光と影の合わせのバランスと、凝った構図が、白一色の衣装を引き立てています。



◆DOA2　エレナ（クレアさん）
ゴージャスな雰囲気の黒と金がとても似合っているエレナ。バックのセットも同色で上品にまとめられています。



◆GGXX　ソル（AXEオザワさん）、カイ（しばた凪さん）
迫力のある、男性二人組の合わせです！　スタイル、武器、ポーズ、すべてがコンビネーションばっちりですね！



◆風の谷のナウシカ　ナウシカ（神風澪さん）
作品からそのまま抜け出てきたような一枚。衣装の素材感も本物らしくてGoodです。



◆GGXX　イノ（聖麗魔闇さん）
小道具のギターも本物を使った本格派！　シャープな表情で格好よく決まってます！



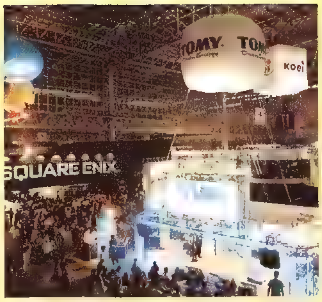
◆FFX-Ⅱ　パイン（黒羽貴夜さん）
細かい部分まで完璧に作りこんであるパインです！　ポージングもしっかり研究されていますね。

快晴の東京ゲームショウ！ コスプレも大盛況!!

今年の秋も、千葉県は幕張メッセにてゲーム業界最大のイベント「東京ゲームショウ」が開催されました！　開催期間三日間で、のべ10万人を超える入場者を記録したという会場には、当然コスプレイヤーさんたちもいっぱい！　このために地方から遠征してきたという方も多く、コスプレ撮影ゾーンは熱気に満ちていましたよ。

そして、今回のコスプレ的トピックは、会場内でのコスプレに関する規制が設けられたこと。大掛かりな造形コスプレや長物の所持が禁止されたことで今までとは勝手が違うと感じた方も多かったのではないでしょうか。とはいえ、皆さん事前にしっかり情報交換されていたようで、新旧含めてさまざまなゲームタイトルのコスプレを楽しんでいました！

行きなれたイベントでも、突然ルールが変わる可能性がありますので、出かける前には一度公式サイトなどをチェックしておくのも大切ですね！





◆ポップンミュージック　ポエット（綾瀬美紅さん）、ヘンリー（KARAさん）
とってもメルヘンでかわらしい二人組です。



◆FFⅦ　クラウド（か　なさん）、ティファ（ぼ　びさん）、ユフィ（か　ろさん）
小道具の自作のチョコボはまるで剥製！



◆真・三国無双Ⅱ＆Ⅲ　上段左より、周泰（チヒさん）、陸遜、孫策、周瑜、下段左より孫尚香、大喬、小喬、甄姫
なんとも豪華絢爛な真・三国無双合わせ！　今回は規定により武器の持ち込みが禁止だったので、ポーズが難しいとのことでしたが、衣装はもちろん、髪型やメイクもバッチリ決まっていました！　今回は、代表者の方の名前だけ掲載させていただきました。

皆さまのイベントレポを大募集

皆さまからのイベントレポートを募集！　お気に入りのイベントや、初めて行ったイベント、ちょっと変わったイベントの体験談などを写真に添えて送ってください。地方のイベントや、オンリーなどのレポートも大歓迎！　あなたのコスプレ写真とともに、会場名、イベント名、開催日を明記して、50～100文字程度のレポート文を添えてください。あて先は通常の投稿通りです。作品名、キャラ名、コスプレネームもお忘れなく。イベント主催者さんからのPR投稿などもお待ちしております。



◆式神の城Ⅱ　ちびふみこ（fuminyankoさん）
9月26日　東京ゲームショウ　幕張メッセ
予想外に天気がよくなって暑い一日でした！　特に一番暑い部分はこのでっかい帽子…。　でも楽しかったですよ！



◆陰陽師　安部清明（椎名朔夜さん）、源博雅（緋櫻雷凍さん）
9月26日　東京ゲームショウ　幕張メッセ
本日は企業ブースにてコンパニオン参加！「陰陽師Ⅱ結界ゲーム」よろしくです。

ストリートファイター15周年記念 カプコンジャンル＋クラブイベント!!

前号でお伝えしたクラブイベントの日程が決定！　ストリートファイターファンはもちろん、カプコンファンも遊びに行こう！

11月15日（土）　福岡県　Q's
11月16日（日）　大阪府　梅田KARMA
11月23日（日）　東京都　渋谷CLUB ASIA P

チケット料金：全会場　2000円（ドリンク代別）
コスプレはカプコンジャンルのみOK、BGMはカプコンゲームのサントラリミックス!!
時間割、詳細はコスパのHPへ　http://www.cospa.com/

募集告知

●投稿コスプレ写真
アーケードゲームが中心ですが、あなたの自慢のコスプレ写真ならジャンル不問で募集中！　コスプレネームとキャラクター名、作品名を写真の裏に明記してください。お友達同士や、団体さんの投稿もお送りください。

●あなたのコスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店などを教えてください。今月から、イベントレポートの投稿募集も開始。詳しくは「皆さまのイベントレポを募集」を読んでください。

●データ投稿受け付けを開始！
デジカメ写真の出力を送ってくださる方が増えたため、デジタルカメラの写真データ投稿の受け付を開始いたしました！　メディアはCD-ROMのみです。写真は複数枚送ってくださいね。

～推奨環境～
最低200万画素以上のカメラで、画質を最高にして撮影（できれば300万画素以上）、デジタルズームは不可。撮影した画像は無圧縮でCD-ROMに焼いてください。

それぞれのあて先は……
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係
住所・氏名・電話番号・コスプレネームをお忘れなく明記してくださいね。

読者が作る、ゲーセンの未来！

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

アフロ CMYK

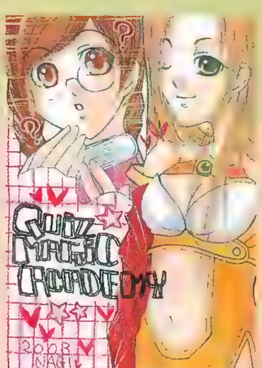
ゲーセンとプレイヤーをつなぐパイプライン、「アルカディア フロンティアーズ」が今月も始まるんですよ！　意外と知られていませんが、投稿作品は締め切り日より到着が早いほど、担当どもの目に留まりやすい（ちょくちょく開封してるのよ）。アウァ鍵ではないけど、君も締め切りという名のほこらを目指し、「投稿到着一番ッ！」を目指してみてはいかがかな？　もちろん、ゆっくりしっかり作品を練り上げるのもアリですよ。

田渕健康：P162-163（大瀑布）、福田サクテル・P158-159（CMYK）　P160（バトルドームA-Fro）、カイセルちくわ.P161（クレースケール）　P164-165（歳時記）

今月の一枚



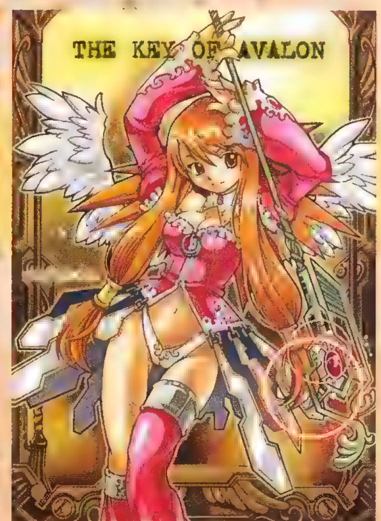
（奈良県　みなも凪さん）



（埼玉県　夕凪そぼろさん）
クイスの行方は知力、財力、メガネ運（ウソ）。オンライン感がヒシッと伝わるタイトルねー



（愛知県　みなぎゆうさん）
H 斧いか背段かけに違和感ねえ～なまはげスタイルはタルマっちが泣くよ



（岡山県　P.Wさん）
H イナロスウイングの加護でまこら到達！スカートと翼のバランスがいいですね



（千葉県　龍crown君）
夕映えの空に、静かに広がりゆく翼　羽化の瞬間、それは復活のプレリュード



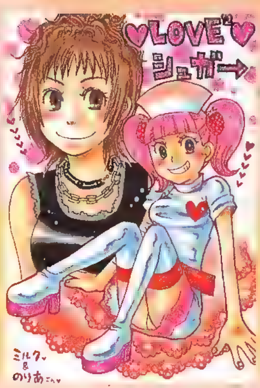
（鹿児島県　HEELさん）
トミ・ハウァイフ全盛の今、ロマンティック・フレンスを投入した度胸にシビレました



（神奈川県　TED.TOMO君）
アンドロー（下段左）とマッコイ（下段中央）の冒険STG！こういうゲームなんです



（徳島県　伊吹猫太郎さん）
H 祝！　BeForUファーストアルバム発売！
アーケードゲームから飛び出した四人組に、期待は無限大！



（愛媛県　蜂子さん）
☆三日月型に吊りあかった口にフェティズム発生　いや、本当にファーストアルバム楽しみだ



（千葉県　ビンゴ店員1号改めMio君）
H ぱやけた調子かコッヘリア嬢のキャラとシャストフィットー　なにげにホルダーなのですね

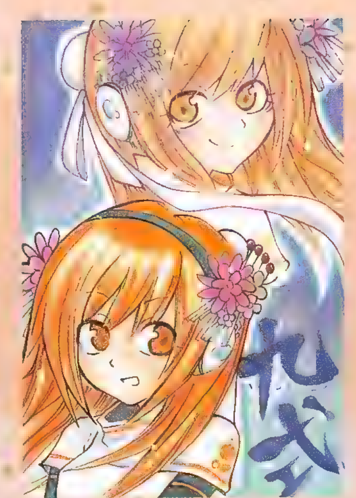


（福岡県　K-HEX君）
H リアル系オヤジノロック崩しの金字塔　こういうゲームなんですっては！　信じて！

A-Fro ひみつ情報　作品のコメントにⒽの紋章が刻まれている投稿者は、ホームページをお持ちなのです。ARCADIAMAGAZINE.com内の「投稿者リンクコーナー」で確認できるので、ぜひ一度アルカディアサイトにお越しくださいませ。→http://www.arcadiamagazine.com/　なお、担当が見込んだ投稿作品には、オリジナルQUOカード当選の勲章eb！マークが付きますよ。



（大阪府 Gu-Chi君）
ひと休みの後、台風災害を起こしそうなガールでも、そんなお前がみんな好っきやねんなー。



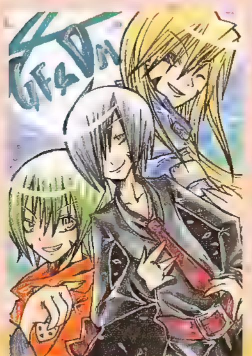
（愛知県　黒崎神人さん）
周囲の人たちも、同時に二人の人間といるみたいで楽しいのでは？　本人の体力が心配(笑



（岩手県　きりふ風丸さん）
物狂 にも紅葉シーズン到来
ルート選択でこんな秀麗なステージにいきたいね



（埼玉県　タピオカ君）
☆キラーレディー召喚！　生前の彼女のカードを次のエキスパンションで希望ー



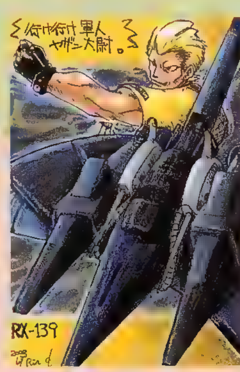
（北海道　桜坂林さん）
ムービーオブジェクトがプレイしながらでも見やすい位置にあるので、彼らの勇姿もしかと拝めますよね



（兵庫県　不知火れいらさん）
なかなかアクセサリーチェンジしたとりではない人 俺さま含む は、投稿作品でアクセ追加だ！



（大阪府　江坂ウツさん）
東洋趣味愛好者絶賛のダンスロボットサンディさん　大きく人間寄りなのがポイント。



（静岡県　竜胆さくらさん）
もう、ゲルトルハではないしねえ　マニアックかつセェタなコーナー名を考えてちょーだい。



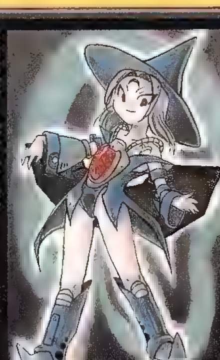
（神奈川県　アトラさん）
たしかにカードだけの登場じゃサビシーのね。
'ee' MALL の追加衣装に林檎ごと期待！

アフロ
オータムファッションチェック
とんがり帽子コンバット

埼玉県のうようよさんが「とんがり帽子特集したい」粒子を放出したところ、世界の投稿者のレーダーがとらえたァ。とんがり帽子特集を開催するしかないでしょ！



（東京都　ゲコゲさとる君）
ザリアードにあるというアヴァ麗美少年倶楽部「尖」。
三千円割引カードないっすか？



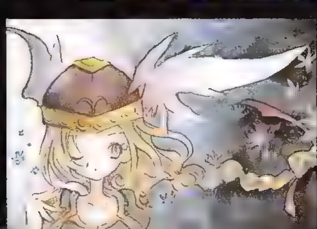
（兵庫県　こちこさん）
☆高速移動でとんがり帽子を落とさぬように注意。
海ヘビ紐がやらしくてグー、うん。



（福島県　若狭理亜さん）
☆とんがり帽子といえばハロウィーンの正装。
一年中、万聖祭でもいいのにねー。



（埼玉県　うようよさん）
☆今回の特集のドン・うようよさんのとんがりコラボ。
なにげに三人ジョブが違うのね。



（大阪府　梧ネミさん）
ワルキューレ嬢は羽帽子……サンドラの頭はとんがり帽子っぽいから良しとしてくれ(落涙)。



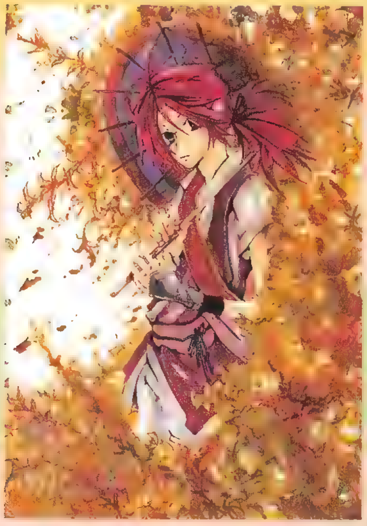
（神奈川県　スモモさん）
☆ピンボール『アダムスファミリー』……星三つです！
右手はハンド君なのかな。

A-Fro ひみつ情報 少しでも携帯電話の着信待ち受けタイムをハッピーにするために、ARCADIAMAGAZINE.comから、読者さまが作成された待ち受けイラストをダウンロードしてみませんか？　そして、待ち受け画像専用イラストも随時募集中。応募作品は、縦130mm×横120mmの比率＆72dpiの解像度という規定を守り、ご応募ください。通常の投稿同様、たくさんの作品をお待ちしています。

秋風！格闘ゲーム特集

バトルドームA-Fro

草木が色付く秋、今月のA-Froには新旧タイトル含めた大量の格ゲーを題材にした作品が大挙到来！　急きょ、アーケード業界の国技館と称される(ウソ)、「バトルドームA-Fro」にて投稿バトルオペラを開始する次第だ！



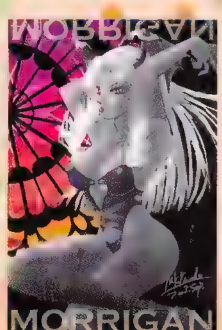
（東京都　クロさん）
ヘアカラーから使用武器まで、秋の情景にマッチした男といえるだろう



（神奈川県　ZYA君）
今世紀最大級の混沌大戦！　キースさまの彫りの深さに注目だ



（福岡県　武術師某さん）
深き森のローズマリー　陰影の描画能力がアシュラ級ですね　部屋に飾りたい(笑)



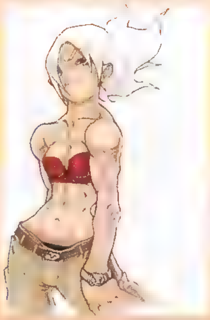
（東京都　やまだMさん）
クレー系でまとめられた色が心を打つはってん　ロマンチックなモリモリって素敵ですよね



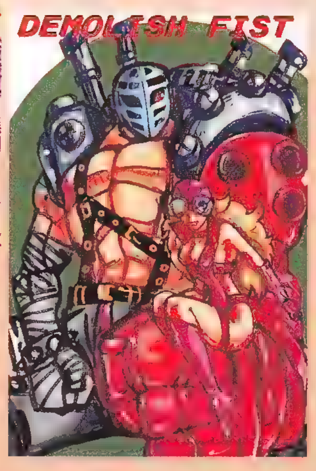
（埼玉県　げっつ☆先生）
10年目の華々しいデビュー　下積み長かったのですな、泣かすぜ　売れてほしいぜ



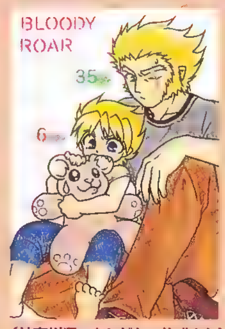
（群馬県　ヨウタ君）
とか「男前」とかほめちゃうと、ふん殴られてしまいそーですな　貫禄あるねい



（U.S.A.　Shaheed Khan君）
イカス女の子ちゃんの揃み、オフェンシブスタイル　あなたも今かっハーチャとう？



（茨城県　黒田カラスさん）
コイツ見たたけてハニック障害　バーティゴ黄金体験、やるなら今しか無いんだよ



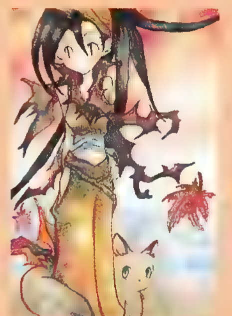
（神奈川県　ありがち。公式さん）
マーヘル6の狩りを見守るカドウ。野性の厳しさを知る一枚です　そういや、クマっていないね



（埼玉県　OX2君）
彼の目には、妖怪が外道かかように映っているようです……すげーよ　ちょっぴりカーデンローズね



（群馬県　BOS君）
季節を操る流式もあるそうですが……。オロさまは既に極めていらっしゃる？



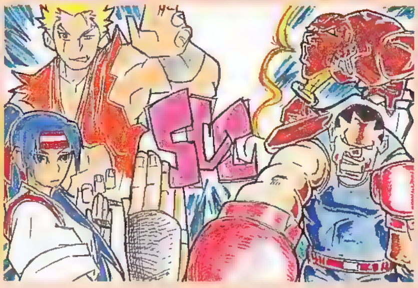
（大阪府　Rikotoさん）
クノイチの映えるシーズンなワケで、照る山での修行中も眺りたくなるワケで　小動物が気になる



（東京都　矢野口　紅子さん）
静けさが広さが、雪さんの夢につながっているような印象　もうすぐA-Froも冬になります



（東京都　みもり七務さん）
先日、パティで久々にサイキック、配置はすげー使いこたえがありました！　大発見

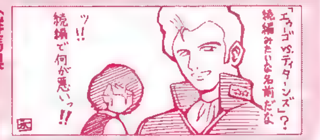


（広島県　エンドウムドウソ君）
カノコンサイドの面子セレクトがキカトン　どうみても悪役なんですか

A-Fro ひみつ情報
このページに格闘ゲームの投稿作品を集中したために、前の2ページには格闘ゲームを題材にした投稿が少なかったということは、君と僕と太陽だけの秘密にしてくれないかな、長生きしたけりゃな。まあ～、とかくセンチメンタルになりやすい時節なので、ここは一発ガツンとさ、格闘ゲームに恋しちゃっていいじゃない！　コンボくれちゃっていいじゃない！

アフログレースケール。

秋深まり、旬の味覚と新作ゲームに垂涎止まらず。そんな塩梅のゲーマー諸兄に捧げる、ゲーセンよもやま何でもアリアリなモノクロコーナーの筆頭生、それがこの「アフログレースケール。」なのですよ。



（群馬県　NAGA君）



（埼玉県　遊子さん）
☆15年……実感が湧きませんが、もうそんなに経っているのですね。今なお古さを感じさせない「原点」。その偉大さには頭が下がります！



（神奈川県　坂井サチさん）
☆そう、この世界もラヴがあふれれば速攻平和！愛さえあれば、20連鎖くらい余裕ですぅ（即殺）。

隠すに隠せぬゲーマーオーラ

7月某日、総合娯楽施設であるうちの会社のカラオケフロントに、こんな電話が掛かってきた。

「『アヴァロンの鍵』の入荷予定について聞きたいのですが……？」

ココはカラオケやん！　建物の一階にゲーセンはあるけど、別経営の店舗デス!!

それでも失礼の無いように、「『アヴァロンの鍵』については当館一階の○○ゲームさんの方へお願い致します。別店舗になりますので、お手数ですが○○○-××××にお掛け直しください」と丁寧にお伝えしたところ、「えっ？　はぁ……ありがとうございます」と、何か微妙な返事が。

やべ、何か間違って対応しちゃったか？　と思って考えてみたら……なぜカラオケ屋のお姉さんが、『アヴァ鍵』＝アーケードゲームと分かったんだろうね？　ヲタクがバレたよォォォ!!　間違っていたのは私の精神のようで……。

思えば、客に部屋の場所を聞かれてついうっかり「壁際」を「画面端」と言ってみたり、行きつけのゲセで「VF4」をプレイしているのを目撃され、客から「○○ちゃん、こんな所で働いているんだね」と職場で言われてみたり……。

じんわり周囲にゲームヲタク臭さを漂わせているこんな私も、今年で24歳。『デモリッシュフィスト』を『ダイナマイト刑事』の新作と言うのは、そろそろやめたいと思いマッスル。

（愛媛県　バカパンさん）

☆よくありますね、気が付かないうちにマニアックな知識を披露してしまうってこと。私も家電店でのバイト中、自分の担当ではないゲーム販売コーナーで大活躍してたもんです（遠い目）。

ここはむしろ包み隠さず、その知識に反応するお仲間を探してみてはッ!?　意外な交流関係が広がるかもですぞ。



（長野県　マルミさん）
☆ポップンは進化すれど妖精さんは変わらず！いつだってエネルギッシュにファンタジーなのデス!!

リメンバー・データイースト!!

「何ということでしょう！（ガ○レンジャーのナレーション風に）」

アルカディア9月号のその記事は、私にすさまじい衝撃を与えた。そう！　かつての個性派ゲームメーカー、あのデータイーストさんが倒産したというのだ!!

ああ、何たることか！

『ウルフファング』をプレイしたてのころ、操作に慣れぬあまり生まれて初めて筐体にハつ当たりをした（ゴメンナサイ）記憶も、一九九四年のGMフェスティバルでゲーマデリックの生演奏にシビれた思い出も、完全に過去のものになったというのかッ……!!

そんな風に、さみしい気分で日々を過ごしていたある日。いつものように、行きつけの店に顔を出した私は目を見張った。なんとデコゲーの象徴的存在、『トリオ・ザ・パンチ』が入荷しているではないか！まるで、かの悲報を悼むかのようなタイミングで。

昔は人さまのプレイを見ているだけだったが、今これをやらぬ手はあるまい！　そう思い、私は一〇〇円硬貨を筐体へと入れた。店員手書きのインストによれば、忍者が万人向けとのこと。だが今回は設定に引かれ、剣士で初挑戦！

「撃滅!!（byクロト・ブエル）」

カルノフみたいなおじさんを三人ばかり斬り捨てると、"守神"と刻まれた像がやってきた。さてはこの面の主人？

「何だか知らねぇが、てめぇも瞬殺!!（by以下略）」

……とはいかなかった。我が必殺の剣は土台部分には通じない！　どこへ攻撃を当てていいものか分からず、気が付けば敵と弾の上を二段ジャンプで跳ねつつダメージを受けている有様。

ん、必殺？　そういえば、必殺技があったじゃないか！

「デァーッ!!　必殺!!（以下略）」

一発逆転！　と思ったのもつかの間。さほどダメージを与えられず……結局時間切れで自滅ッ!!

むなしく席を立つ私。ゲームオーバー画面が終わり、タイトル画面へと戻ると、そこには最初にこのゲームのサブタイトルが表れた。それは、次のように読めた。そして、心に染みた。

"NEVER FORGET ME……"

（富山県　山田身楽斎君）

☆データイースト倒産の報に、多くの悲しみの声が寄せられています。このように、デコの作品は今もなお生きて我々を楽しませてくれるのです。今は悲しまず、その名作を遊び倒して供養と致しましょう！

「理想のゲーム」をとことん研究！ アフロACラボラトリー

[illegible]

たこの新コーナーでは、この「理想のゲーム」についての意見を長期的に広く募ることで、より多くの人の「有ったらなぁ」[illegible]

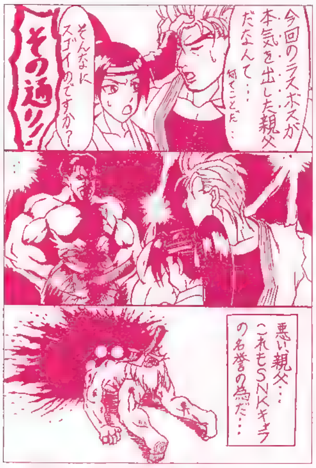
●世界観や舞台設定は、どのようにすれば遊びやすい？

●空中ガードはアリ？

●ジャンプは小中大など数種類有った方がいいか？

[illegible]

A-Fro ひみつ情報 秋も深まる今日このごろ、ちと話題としては早めかも知れませんが……冬のコミックマーケットに出展される方はおられませんかーッ!?　ブース番号を投稿作品の裏などに殴り書きしていただければ、アフロズの刺客ががっつりご挨拶に伺います！　ついでに「○○を差し入れろぃ」などのリクエストにも、極力お応えしていこうかと。あ、でも死亡遊戯なヤツは勘弁ッ!!



(東京都　岡本雅也君)
☆いつからこのオヤジは……汚れ役が似合うようになってしまったのであらうか。



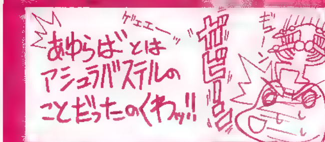
(大阪府　YU☆3君)
☆心の目で見れば……ほら……。腐れ外道の腕とかブーメランに……見えないか。

A-Fro漫画道場

アーケードゲームにインスパイアされたモノノフどもが集うアミューズメントトキワ荘、それが「A-Fro漫画道場」! 今月も楽しんでつかあさい。

アルカディア大瀑布

結論としてアーケードゲームをネタにして盛り上がろうぜベイメーン、という趣旨の下に繰り出されるオモロ楽しいバラエティコーナーがここであり、そうさ俺たちの戦いに勝ち負けは無いのサとグローバルスタンダードなフリをするコーナーでも健在。



(埼玉県　[illegible])



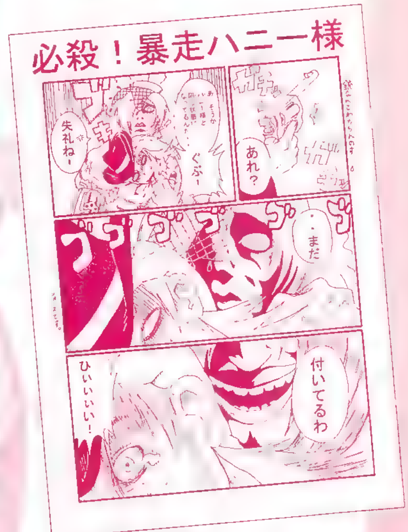
(福岡県　真崎リクさん)
☆「ぷっきらほう」とか、ワリとマニアックな日本語知ってますよね。なにげに。



(北海道　月光庵さん)
☆刺さりそう髪型ランキング、『VF3』のアオイを抜いたね。正直、尖り過ぎやっちゅうねん。



(岩手県　きりふ風丸さん)
☆アンタら、別に意識せずとも存在自体が十分ショッキングな気が……ごめんうそ。



(東京都　STS!君)
☆棚卸しのためガデロズが一回休みゆえ、今回は一発目にハニー様を持ってきました。……共犯者意識で胸が張り裂けそうです。



(東京都　姿薫世界一さん)
☆分かりやすい説明あーりがたう。『ジャンファイター VS. ZOO』も見てみたいネ。



(熊本県　エレ金哲君)
☆チョイの仮面を被るのよ! どんな端役でもいずれは紅天女につながって……いねえか。



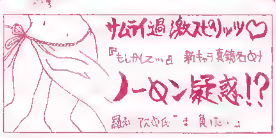
(東京都　ガーリック君)
☆ぽちっと……ギニャー!!



(千葉県　桃源☆郷君)
☆適度にシケた。7点。ちなみに兵庫には有馬温泉ってのがあるよ(31へえ)。

流星、夜を切り裂いて A-Fro浪漫部

ハガキに闇雲な浪漫要素を充満させている作品を、一堂に集めてみたって話じゃないですかー。



(秋田県　比良坂黄泉さん)
☆ニライカナイには……浪漫があるネ。



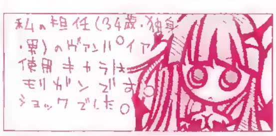
(福岡県　らぶそ君)



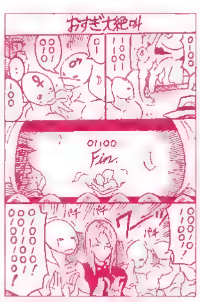
(京都府　劇団モンテカルロ号)
☆1コマ目と最後のコマでは、もう世界すら違うという。一方的に盛り上がるドラマに胸キュン。



(宮城県　マツモトミカンさん)
☆見よ、身近な所にもロウマンスが。



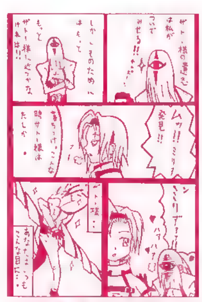
(北海道　刹那董華さん)
☆見よ、身近な所にもロウマンス……が。



(東京都　良月君)
☆ぶっちゃけ、感動した。0100101!!



(和歌山県　白兵王君)
☆眼鏡タバサを復活させてと、業の深い泣きを入れてみる。



(鹿児島県　マサヨシ君)
☆やばい。ヴェノムはかなり浪漫度高い。イジれるネ。

A-Fro ひみつ情報 みんな知ってたカィ!? もうすぐA-Froは生誕四周年を迎えるということをーッ! A-Froがスタートした時に生まれた子供も、いまやMAX300や「カイザーナックル」も余裕でクリアできるほどに成長しているって感じですか。「よし、A-Froの四周年を企画で祝ってやるか」という心温かな業の者……いやさ、剛の者は、臆せずにガッツンガッツンお葉書を送るといいでしょう。

MMT 無理想無解決ターボ

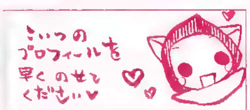
読者さまから寄せられたアンケートハガキから、ゲムっ子の最新動向を探るコーナーがココ、「MMT」であり申す。突然ですが、ここで明日使えるアルカデトリビア――「ストⅡのリュウは、世界中の格闘トーナメントで実績を収めており、実はお金持ちであった」(52へえ)……などという趣旨を変えた自作自演を繰り出すコーナーでもあります。

よく行くゲームセンターに、ウワサの『パニッシャー』が入った。おそるおそるプレイしてみたら……オモシロイ！　イロイロな武器があってイイ(特にオノ)。名作だ。
(富山県　RONゲー君)
☆ここ以外で噂になっているか謎ですが、また一人パニシに魅せられた子羊が……。パニシの魅力は見た目、威力共にケタ外れに暴力的なアイテムにあり。特にオノはナマハゲもかくやといわんばかりのドゥワイ迫力ゆえ、一度は振るっておくといいだろう。

カプコンファイティングオールスターズが発売中止!?　シビレを切らしたパニッシャーが、登場キャラ全員をパニッシュしてしまったか……。
(大阪府　智Ⅱ君)
☆開発再開してほしいのねー。D.Dとかイングリッド、ほかのゲームで出してもらえませんか。パニシネタが常駐しているこのコーナーですが、パニシ日記をコーナー化したほうがいいのだろうか。マイガッ。

「あぁ！　ハイザックがやられた！」
「……灰ザック……」
(山形県　ヘイズさん)
☆聞きましたか奥さん……これこそ地球の重力に魂を引かれたSGといえましょう。重力の井戸の中で心地良く冷えつつ次回に続く。

アルカディアの付録で、アーケードゲームのロゴandイラストをステッカーにしてほしいです。いろんな所に貼りまくりたい。
(神奈川県　もっこさん)
☆昔のナムコ直営店(キャロット系)ではゲームステッカーを販売していました。君にも覚えは無いか!?　『ギャプラス』や『ポールポジション』のステッカーを誇らしげに学生鞄に貼ってた過去は!?　え？　無い？　そうですか。長崎の田舎だけですか。
　ゲームロゴステッカー付録は懐かしくもいい感じなので、検討していただきたいですな。『ダッシュ野郎』とか、バイクに貼ると昭和な感じがしてIKG。



⬆(群馬県　葵月瑠さん)
☆名前がおいしそうですな。

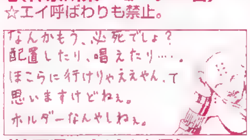

(熊本県　葵花南@子育て中さん)
☆マミー、そのタイムアタックは危険っ！



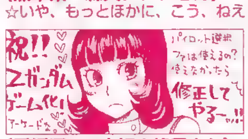
⬆(神奈川県　モーケー君)
☆エイ呼ばわりも禁止。



(熊本県　森矢チナツさん)
☆いや、もっとほかに、こう、ねえ？



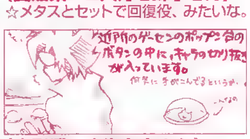
(埼玉県　タピオカ君)
☆アバロンをシンプルにするA-Froです。



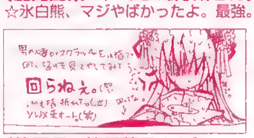
(愛媛県　Z大好き蜂子さん)
☆メタスとセットで回復役、みたいな。



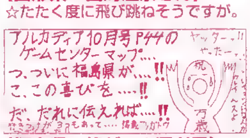
(鹿児島県　にのまえ万太さん)
☆氷白熊、マジやばかったよ。最強。



(山形県　出海左京さん)
☆たたく度に飛び跳ねそうですが。



(静岡県　桜月葉月さん)
☆いい子は普通に回すこと。約束だ。



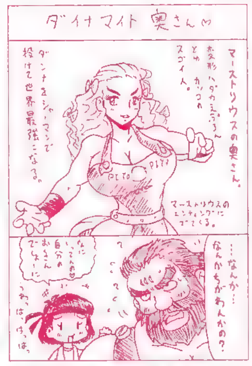
(福島県　格ゲーの狂者君)
☆全国を元気にするアルカディアです。

ゲルエロス村

安定した投稿量を誇って領土を維持し続ける不滅の力「ゲルエロス村」。本誌の売り上げにも大いに貢献している説。



(岩手県　式神三等君)
☆十六連斬とかくらったら無事で済まないよーな気が無きにしもあらず。

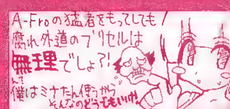


(東京都　素敵☆凡人君)
☆気のせいか、もうちょっとその……メスの熊と見まごう感じだったよーな。

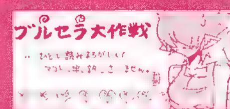

(神奈川県　何だコレ。公式さん)
☆ポリキャラセクシーコンテストでは、上位入賞すると思うのですが。

ブリセル後夜祭

[illegible]



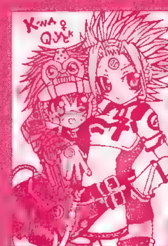
([illegible])
[illegible]



(埼玉県　タケトリアオイさん)
[illegible]

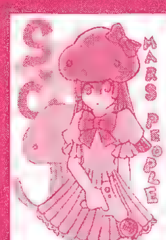


(山口県　星田星見さん)
☆衣装の配色イメージを[illegible]


([illegible])
☆サイバードッグとか[illegible]



([illegible]さん)
[illegible]


(岡山県　[illegible]さん)
[illegible]

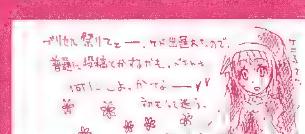

(神奈川県　[illegible]さん)
[illegible]



([illegible]　よろづさん)
[illegible]


([illegible])
☆姉御肌でいい感じです[illegible]


([illegible]月トミイさん)
☆ブリセル界に新たな[illegible]



(千葉県　サカエコウさん)
[illegible]

A-Froひみつ情報　上のMMTでもちょっとばかし漏らしてますが、A-Froでも時流に便乗して"A-Froトリビア"なるコーナーを設立してみようかと。アーケードゲームに関する、明日使えるマメ知識を大募集ッ！　「キルティシリーズのゼネラルプロデューサー、石渡さんの出身地は南アフリカ」とか「『バーチャロン』の初期名称は『M.S.B.』だった」などなど、知る人ぞ知るといった情報をお待ちしております。

げえせん歳時記



罰ゲームは怖いがクイズは青春!

最近、俺が近年まれに見るハマりっぷりでプレイを続けているゲーム、それは『クイズ・マジックアカデミー』。

このゲームの醍醐味は、何といってもオンライン対戦に尽きる。既に動体視力も技術面も衰えが激しいゲームじじいにとって、知識と反射神経と一瞬の判断力のみで、全国を相手に立ち回れるゲームというのはうれしい限り。

そんな『クイズ・マジックアカデミー』でついにイベント大会が開かれると聞き、俺も立ち上がることにした。イベント開始は9月15日から、おりしも敬老の日である。ここはひとつ、ゲーム歴二〇年以上のゲームじじいパワーを見せ付けてやろうじゃないか!

高校生クイズも観て、テンションもバッチリアゲアゲだぜ! ということで、妙な勢いのまま一五日を迎えた。

しかしここに、一つの難題があった。今回のイベント大会は「アニメ・ゲームの○×クイズ」である。この場合、アニメとゲームに関する問題が出てくるわけだが、この男にはゲームはともかく、アニメについてはさっぱり分からないという、重大な「穴」があったのだ。

さらに、切り札となるべき「ゲーム」にしてもアーケード関連ならともかく、家庭用のRPGとなるとメジャー以外はこれまたさっぱりというかなりヤバい状態でもある。つまり、ある程度「運」任せの勝負となってしまうことを意味していた。

……しかしだ。某クイズ番組でも言っているように、クイズというのは「知力・体力・時の運」である。運を引き寄せることができれば、勝機も十分出てくるのではないか? 大体にして二分の一の二五乗で全問正解だって引き当てられるのだ。確率論的には激しく厳しいが、可能性はゼロではない!

トライできるチャンスは3回。勝負は長引かせない方がいい。……まあ、カードを変えればトライできるチャンスは広がるが、漢なら一撃必殺、1カードのトライアルで決めておきたいものだ。

ということで、1日で一気に3回トライすることにした。まずは1回目。これはあくまで様子を見るため、丁寧に、ミスが無いように答えていく。

……途中のアニメ問題もどうにかこうにかクリアし、ふと見ればなんと二〇問連続正解。

「……もしや、イケる?」

そう意識した次の問題から続けて四問落とす。結果、二十五問中二十一問正解。それでも○×であれば、運も十分戦力となることを確信する。

二回目。問題がダブったら速攻で押す! 迷ったら直感で押す! 読みでとりあえず押す! ……これはあまり効率がよろしくなかったらしい。特に最後(←当たり前)。途中で妙にモタつき、パッとしない成績となってしまった。

そして運命の三回目。ラストトライ。またはスリーバント。

初見の問題も運パワーが炸裂、さらにダブリ問題にも救われ再び快進撃! 一方で襲いかかるギリギリの緊張感と戦い続ける。

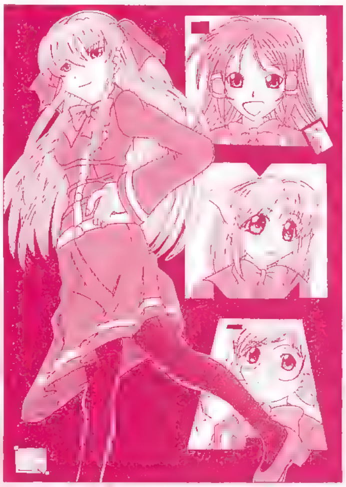
終盤にはまたもやミスをしてしまうもなんとか持ち直し、終わってみれば二十五問中二十四問正解! 全国トップクラスは無理でも、とりあえず雑学野郎の面目は保てる成績となった。

まあ、ふたを開けてみれば苦手ジャンルでもどうにかなってしまった、運万歳! って感じではあるが、それがある意味クイズの本質だったりするのかも知れない。

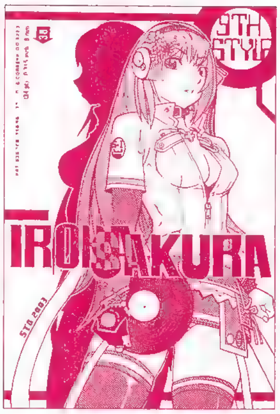
……しかし考えてみたら、ウルトラクイズも高校生クイズも、○×問題を全問正解しないと本選には出場できないわけで(敗者復活戦が有ったりするが)、そう考えるとなにげにクイズ番組出場者ってすごいんだなあと改めて思ったりした。

(佐賀県　諸江カズノリ君)
Ⓗ全国オンライン対戦、カードシステム、タッチパネルによる操作性の拡大……すべてにおいて従来のスケールを凌駕しているこのゲーム、今や性別や年齢層を問わず大人気のようですね!

複雑なアクションゲームに飽きたときや格闘ゲームのフレーム単位での攻防に疲れたときなど、ぜひ遊んでみてほしい秀作といえましょう! 私は……しょっちゅう予選落ちしてますが……(涙)。



(東京都　QQQ君)
☆燃えますよね、対戦。これぞクイズの醍醐味! タッチパネルにその知識すべてをたたき付けろッ!!



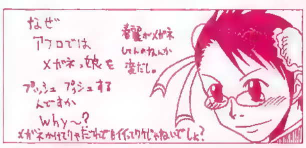
(宮城県　STO君)
Ⓗ音も華やぐ、アルカデ特選ニューフェイス!! キャラクター人気投票でも人気炸裂中ですぞ!



(富山県　鷹海きあさん)
☆初めてこのムービーを見た時、震えませんでした? 未経験の人は、ぜひゲーセンか公式HPでご体験あれ～。

GLASSMANIA 2003

今やコンタクトレンズが安価となり、現実的にはメガネ着用者が減少している昨今。でもだからこそ希少でラヴリーと、恥じらうことなく言い張れる……。そんな大人が集まっちまったのが当コーナーだとか何とか。



(東京都　ロックン・ウルフ君)
☆…… なんでだろう?(逃)



(新潟県　濫觴神封魔さん)
☆似合ってる、全員恐ろしく似合ってるッ!!
……いや、やはり某バカには似合ってないわな(酷)。



(東京都　よし☆ヲ)
☆ぐッフ!? 我らがプリたんがメガネで赤面ッ!! 委員長、評価は!? 「90メガネと87鰤!!」(←錯乱)



(福岡県　春日鈴改めるぅさん)
☆己がLOVEっ娘を、さらにメガネで無敵装甲。我ながら罪なコーナーだと思わざるを得ぬわ。

未来は安泰？育てゲーマーの卵！

その日私は、姉の荷物持ちという名目でジャ○コに来ていたワケだが、そんな事は知ったこっちゃねぇといわんばかりに『ポップン10』に興じていた。

「しかし、子ゼル多いなぁ」

今思えば、右も左も子供ばかりのこの状況で、ポップンのようなゲームをしていたのが間違いだったのかもしれない。

軽快なリズムでポップ君をさばいていたのもつかの間、私の日ごろ鍛えていない両膝が突如縦に揺れる。この角度、この感触、間違いない……この技は、膝カックン（A-Fro的にはエリカックン）かッ!! たたらを踏みながらも、何とか筐体にしがみついて、バランスを取る私。

「ぬぅッ!! 何奴!!」

体裁を整えた私は、勢いよく振り向く……が、だれもいない……。いや、いた!!

「子ゼルゥ!?」

そこには『明日のナー○ャ』っぺぇ服および三つ編み、さらに赤のアンダーリムタイプのメガネと、親御さんの恐るべきセンスの光るいでたちのおにゃの子が！

その姿に正直怒る気も消え失せた私は、とりあえず教科書通り、「お母さんは？」と問おうとした。が、その矢先。

「ヒマなの。オジサン遊んで」

……などという前代未聞のカウンター発言が、私のハートにクリーンヒット。この娘、身なりはリゼットっぺぇが中身はちびふみこたんか!? いやさそんなことよりも俺はまだ二十一歳だ!!（論点違）

その後も、私と女の子の押し問答は続き、「知らない人と遊んじゃダメだって言われなかった？」を筆頭とする五臓六腑に染み渡るような私の心優しきお言葉を、すべて無視した彼女の言動にたまらず私がタップアウト。つか、もう疲れた……。

最近は変な人が多いから、未来有る子ゼルを守ってやらねばと自分の心に言い聞かせ、仕方が無く（重要）一緒にポップンで遊ぶことにした。

まずバトルモードにて、簡単にゲームの主旨を理解させようと画策。ボタンの配置、手の動かし方をレクチャーし、曲は「イイトモ」を選んでゲームを始めてみたところ、彼女の恐るべき吸収力の高さが炸裂して普通にクリア。

そのまま二曲三曲と続けるも、七割方ゲージが残ったまま終了。次に5ボタンでプレイさせてみたら、フィーバーではないものの、やっぱりクリアしてるよオイ!! 最初のプレイと最後のプレイの、腕前の違いがデケェ!!

「この娘……9ボタンでもクリアできるんじゃないだろうか？」と思ったところで、親御さんが登場。アブナイ人に思われるかと危惧していたら（担注・……え？）、ゲーセンの店員さんと勘違いされているらしく、普通にお礼を言われてしまい、逆に恐縮した。

親御さんに手を引かれつつ、帰っていく女の子の後ろ姿を見送りながら、私は願った。彼女が立派なゲーマーに成長することを。

あと俺はまだ二十一だ!! というなっちとタメ年だ!! ということも知ってほしかったなァ……。

P.S. これは実話です。マジです。ビックリしましたよ、ええ。

（茨城県　沖田戒（SG）君）

☆子供は貪欲かつ急速に成長しますからねぇ……今から9ボタンに慣れ親しんでおけば、複数プレイヤーが同時に対戦するゲームの視覚情報の氾濫にも、余裕で対処できるようになるやも？

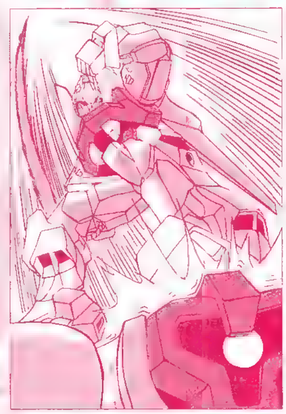
最近は子連れでゲーセンに来られる親御さんも多いようです。子供たちが我々の後にゲーセンを支えていくと思えば、期待と親切心も湧くというもの。オトナの広い心で対応してあげましょうね。



eb!

（広島県　温井川天祐さん）

☆今度のギルティは2on2の四人対戦ー 闇慈の雅な大技ならば、戦場はより盛り上がる！



（東京都　超鋼戦士君）

☆早くも名シーン再現に燃えるプレイヤー続出!? 勝ちつつこだわる、それでこそ原作ファンの鑑！



（福岡県　あまどれあささん）

☆久々に来ました大作切り絵!! 問答無用でカード進呈。密かにシケギャグを織り交ぜてあるのも技ありですな！



（神奈川県　アイロンさん）

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作品（eb!マークが付いた作品）には、QUOカード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけは、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○締め切りは「必着」の日です!!　遠方からの投稿の際は要注意!!

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！
文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。
モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください！
圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

次々号2月号の締め切りは・・・・・・ 11月19日（水）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

吹き荒れる同人タイフーン！

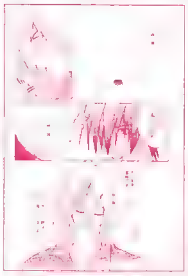
ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!!



秋は実りの季節です。野菜や果物、そして同人誌！　舌と目を楽しませる収穫物のうち、当館では同人誌を皆様にお届けしますよー。ご？？？なが読んで本を汚さないようにね。

ポップンミュージックシリーズ　発行／銀天使堂

DISCHARGE





シリアス

相手の優しさに身を切られながらも離れられない2人を、空気を切り取るような線で描いた4作品を収録。心にシンと沁みる1冊です。

制作者より：再録と描き下ろし20Pのオールシリアスです。アッシュ×ユーリ寄り。

B5版　92P　オフセット　表紙カラー
700円分無記名小為替＋390円分の切手＋宛名シール＋返信用封筒
〒215-0005　神奈川県川崎市麻生区千代ヶ丘7-13-3　多田野早紀



KOFシリーズ　発行／翠玉亭

REST





ギャグ　シリアス

メインは15Pのセミシリアス。過去、飛行機に乗るたびに遭難した経験を持つラルフは、一計を案じて船旅で休暇に。しかし……。

制作者より：ラルフ休暇編です。KOF大会は出てこないのでお気を付け下さい。

B5版　24P　オフセット　表紙2色
300円分無記名小為替＋160円分の切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒292-0825　千葉県木更津市畑沢2-35-3　藤井様方　翠玉亭



ギルティギアシリーズ　発行／悪霊隊

Charge Attack!!



ギャグ

制作者より：ゲスト様いっぱいのオールキャラギャグ本。1～2P漫画と4コマがほとんどです。

B5版　56P　オフセット　表紙カラー
700円分の無記名小為替＋240円分の切手＋宛名シール
〒211-0003　神奈川県川崎市多摩区菅稲田堤3-8　菅住宅4-303　安田麻理

今月のオススメ



総勢12名参加のギルティ高品質ギャグ本！



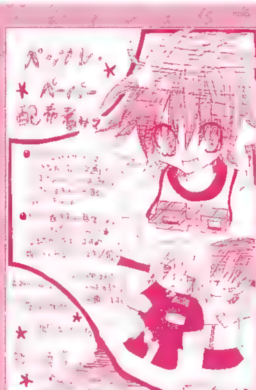


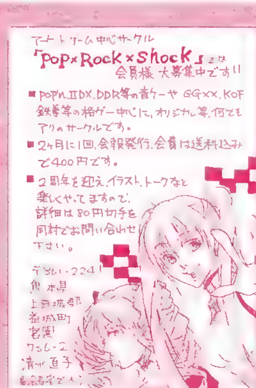
ほぼ全キャラ登場、ナンセンス系4コマからミニストーリーギャグまでバラエティに富んだ笑いがギッシリ詰まっています。巻頭カラーイラスト4点収録。



小気味良いテンポのギャグ満載でボリューム満点。絵の平均レベル高し。基本的に健全ネタで男性キャラ陣メイン。特に闇慈の出番が多めです。





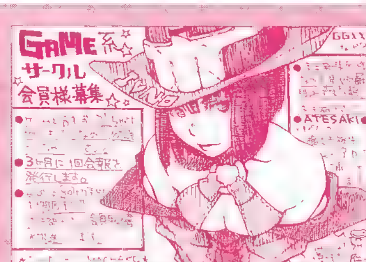


伝言板



秋風に誘われて……

★サークル会員様募集！
VFシリーズONLYサークル新設につき会員様大募集！　3カ月に1回会誌発行（A5コピー）、会費1回300円（〒込み）。興味を持たれた方は80円切手付返信用封筒を同封でお手紙下さい！　VF大好きな方はどなたでも入れます。よろしくです～♡
〒167-0035　東京都杉並区今川1-2-15-301　三井淳子



このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★サークル会員様大募集中でス！
毎月1回B5コピーの会報を発行、会費は100円＋送料160円、ジャンルはポップン中心よろず。興味を持たれた方は80円切手同封で。同人便せんOK、同人封筒不可。
〒414-0053　静岡県伊東市萩558-10　増田美咲

メイドの控え室　今回Eメールを使った通販方法の本を紹介しました。当館的には問題ナシですが、実のところパソコン所有率って、アルカディア読者や同人誌ファンの中でもそんなに高くはないんです。調べ方にもよるけど5割ぐらい？　メールだけなら携帯で使えますけど、パソコン所有が前提の頒布方法は自ら読者の範囲を狭めることになります。ほかの方々もその辺、ご考慮してみて下さいね。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています ■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど） ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■キャラ 内容がキャラであることを表しています ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ポップンミュージックシリーズ　発行／Alph Lyla

星降夜話





シリアス

メルヘン王国に秋の訪れを告げる流星雨。それを背景に歌うように語られる三つ小さな物語。大胆な絵の使い方が見事な１冊です。



B5版　32P　オフセット　表紙カラー
600円分の無記名小為替＋200円分切手＋宛名シール＋80円切手添付済連絡用封筒
〒182-0021　東京都調布市布田2-7-4-301
浜坂様方「Alph Lyla」係

堕落天使　発行／FAKE MANIA

SLOW DOWN





シリアス

カルロスタワーを前に、哲学めいた口調で自分の在りようを語るクール、ユイラン、灰児。粗い絵柄ですが、物語にマッチしています。



B5版　24P　オフセット　表紙1色
300円分の無記名小為替＋200円分の切手
〒166-0004　東京都杉並区阿佐ヶ谷南3-50-21　101　水田竜・

ソウルキャリバーII　発行／Half Wing

遊蝶花





シリアス　小説

3月号紹介の「胡蝶花」続編。ほぼ全キャラが活躍するアクション大作！　オフィシャル設定に丁寧に準拠してるのもイイ感じです。

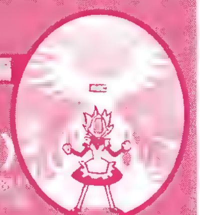


A5版　68P　オフセット　表紙カラー
本代定額小為替500円分＋送料切手200円分
〒326-0814　栃木県足利市通2-4-16-302
須藤弥生

御存知でしたか？　通販知識編

よみがえれ、期限切れ為替！

為替って、ナニ？（後編）



<前回のあらすじ>　牡丹が通販で手に入れ、ため込んでいた為替はすべて換金期限切れになっていた。牡丹の為替はこのままタダの紙切れと化してしまうのか!?——

ジョイ「まずは前回のおさらいをしましょう」

牡丹「為替には普通為替、定額小為替、電信為替があり、同人誌の通販で使われるのは主に定額小為替。郵便局で買う。お金に換えるのも郵便局で。証書期限が過ぎると換金できない。そしてあたしは金欠」

ジョイ「最後のは余計ですが。では実際に郵便局でいろいろやってみましょう」

手続きは郵便貯金の窓口で

ジョイ「使う窓口は郵便貯金の窓口です。郵便局の営業時間より早く取り扱いが終了する場合があるので注意しましょう。さて、あまり使う機会は無いのですが、試しに1000円分の普通為替を発行してもらいましょうか」

郵便局員「では普通為替振出請求書に必要事項をご記入の上、額面分の1000円＋手数料100円と提出して下さい」

ジョイ「住所氏名と金額書いて、はい、お願いします」

郵便局員「お預かりします……はい、こちらになります」

牡丹「オー、これが普通為替！」

ジョイ「このほかに金額が200万円を超える場合は本人確認書類が必要になりますが、まあ同人誌通販には関係ないでしょう。では今度は1000円分の定額小為替を」

郵便局員「では、額面分の1000円と手数料10円を」



ジョイ「はい、お願いします」

郵便局員「お預かりします……はい、こちらになります」

牡丹「オー、確かにひと手間分お手軽だ！」

ジョイ「続いて換金の手続きをしてみましょう。正式には払い渡しといいます。普通為替も定額小為替も同じですが、為替証書の受取人の欄に自分の住所氏名を書き、印鑑を押して……お願いします」

郵便局員「はい、合わせて2000円になります」

牡丹「手数料はいらないけど印鑑が必要なんですね！」

ジョイ「本人確認の書類が必要になる場合もあります」

再発行、しかしそこにも期限が

ジョイ「では、期限を過ぎた為替への対処法を」

牡丹「そうそうそれですそれ！　今日の本題！」

ジョイ「為替証書の再発行を申し込みます。小為替の場合、裏の依頼欄に住所氏名を記入し捺印、窓口で提出して『再発行をお願いします』と伝えましょう」

牡丹「そうするとお金がもらえるんですか？」

ジョイ「いえ。数日後に新しい為替が郵送されてきます」

牡丹「ガーン！　じゃあ結局今日はお金にならないんですね。でもまあ、これで為替のまま持っていても大丈夫。期限が来るたび再発行してもらえばいいんですもんね」

ジョイ「いえ。最初に発行された日から、普通為替の場合3年、定額小為替の場合1年過ぎると再発行を申請する権利も消失します。そうなったら本当にタダの紙切れですぞ」

牡丹「ガガーン!!　じゃ今度こそあわてて換金しなきゃ」

ジョイ「為替を為替のまま持っていても、使いどころはあまりありません。通販で同人誌を買うときも、なるべく有効期限の長い＝発行されてすぐの為替を使う方が親切ですからね。基本的に早めに換金した方がよいでしょう」

牡丹「為替は新鮮なうちに使おう、ということですね！」

斑鳩　発行／音楽機械劇場

鳥喰う虫　虫喰う鳥





シリアス　小説

昔語りとして「斑鳩」を物語る年老いた語り部。彼女は何を伝えようとするのか。訥々とした語り口を演出する手法が絶妙な作品です。



A5版　84P　オフセット　表紙1色
500円（送料込み）、郵便振替もしくは銀行振込
onkai2@excite.co.jpに「通販希望」という件名でメールを。返信で振込先を通知。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは審査対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所、氏名を記入したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1〜2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係　メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。12月末に掲載を希望する人は11月20日（木）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

魔法学園へようこそ

QUIZ MAGICACADEMY

設定資料集

クイズマジックアカデミー

謎の浮遊大陸に存在する魔法学校に入学し、
さまざまな知識（クイズ）を学んでいくクイズゲーム『マジックアカデミー』。
そのキャラクター設定をここに一挙公開！

世界設定

この世界は、出題されるクイズジャンルに合わせて舞台が設定されている。



教室｜ノンセクションクイズ用背景



美術室｜アニメ＆ゲームクイズ用背景



学校｜全体イメージ

先生

なぜか女教師が多いマジックアカデミー。その設定も初公開。



[illegible]★158cm
好き★生徒のみなさん
きらい★地震と雷
血液型★A型
年齢★内緒
性格★基本的には優しい性格だが、時々無表情で怒ることがある

アメリア

ディレクターコメント★企画の初期段階では予習にも登場する予定だったのですが、全体をナ[illegible]するキャラクターとし[illegible]させることにしました[illegible]魔法学校な雰囲気のキ[illegible]も[illegible]



フランシス

身長★180cm
好き★真面目な生徒
きらい★不真面目な生徒
血液型★B型
年齢★不明
性格★虎視眈々と校長の座を狙っている策略家？

ディレクターコメント★企画当初は芸能ジャンル担当のキャラクターでしたが、結局全ジャンルを受け持つことに。ビジュアル系な雰[illegible]を揃えた表情で、先生らしいキャラクター[illegible]と思います。



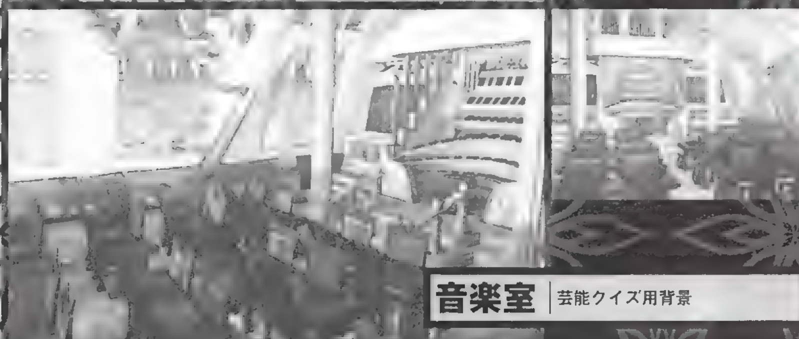
ディレクターコメント★大胆な衣装が話題（笑）をよんでいるキャラクターですが、企画当初は予選敗退者におしおきする試験官として登場させる予定でした。仕様変更でその役はアメリアにまかせ、ミランダはイベント用のレアキャラに。

身長★163cm
好き★海水浴
きらい★毛皮のコート
血液型★O型
年齢★内緒
性格★お姉さん気質でしっかりものな反面、天然ボケな面も？

ミランダ



グラウンド スポーツクイズ用背景



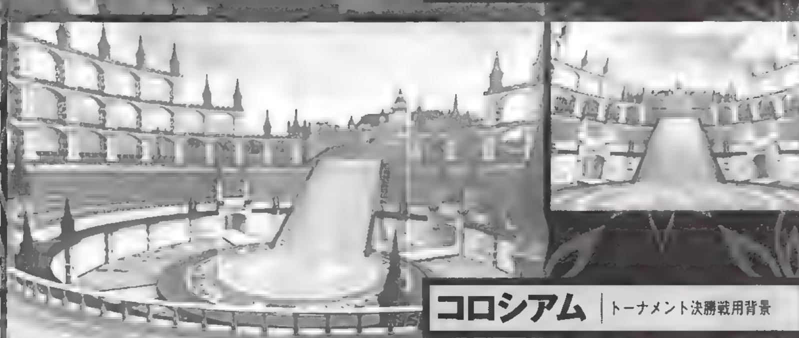
音楽室 芸能クイズ用背景



図書室 一般知識クイズ用背景



実験室 学問クイズ用背景



コロシアム トーナメント決勝戦用背景

登場キャラクター★

個々にきちんとキャラクター設定がある本作。開発の想いとともに、その詳細を一挙公開！



レオン

身長★174cm｜好き★勝負ごと｜きらい★負けること｜血液型★O型｜年齢★14歳
性格★勝ち負けに非常にうるさい。ちょっと単純なところも。

ディレクターコメント★八人の生徒キャラを考えるに際して、まずは熱血ヒーロー系の男の子としてこのキャラが生み出されました。一番最初に描いた生徒キャラでもあります。マイキャラとして選択される率も多いようです。

ディレクターコメント★レオンに対する女性キャラということで、元気系の女の子キャラがルキアです。ランクアップ時などに「あるところ」が揺れるのは、デザイナーこだわりの部分です（笑）。

ルキア

身長★156cm｜好き★スポーツ全般｜きらい★細かいことを考えること｜血液型★O型
年齢★14歳｜性格★活発な体育会系少女。胸が大きい。

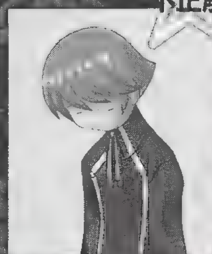
ラスク

身長★145cm｜好き★貯金｜きらい★お説教｜血液型★[illegible]｜年齢★11歳
性格★[illegible]飛び級天才少年

ディレクターコメント★男子生徒キャラでは一番最後に考えられました。当初は「太っちょ」系も予定していたのですが、アロエが浮かないようにということもあり、天才少年ということで、採用になりました。



正解



不正解



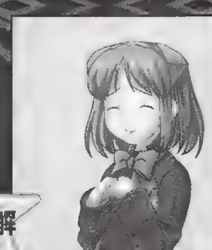


アロエ

身長★140cm｜好き★小物集め｜きらい★怖い話｜血液型★A型｜年齢★11歳｜性格★天才飛[illegible]少女。「すぐに大き[illegible]なるから」と言われ買った制服が、あまりに大きいのが悩み。

ディレクターコメント★女子生徒キャラでは最後に考えられました。幼いながらも少しエッチな雰囲気があるのは予定外なところでもあるのですが（汗）。このキャラのおかげで女性キャラの各個性がうまくバラけたかなと思います。

正解



不正解

セリオス

身長★172cm｜好き★静かなところ｜きらい★強制されること｜血液型★B型｜年齢★14歳
性格★無口っぽいが実はそうでもない。ナルシスト

ディレクターコメント★初期時点から、学校によくいるクールな秀才君として採用されていました。ゲーム中は、かなりキザな台詞を口にしていますが、当初はほとんどなにも話さない予定でした。台詞がついたことで、少々三枚目寄りになったかも。



シャロン

身長★157cm｜好き★美しいもの｜きらい：筋の通らないこと｜血液型★B型｜年齢★14歳｜性格★富豪の娘
ちょっと高飛車。世間ズレが激しく、マジボケをさらすことも。

ディレクターコメント★学園ものには不可欠なお嬢様系キャラとして採用しました。「ホーホッホ！」の高笑いは表情といい、声といい、完璧なしあがりかと思います。



クララ

身長★152cm｜好き★読書、お菓子作り｜きらい★[illegible]な人｜血液型★A型｜年齢★14歳｜性格★おとなしい、ちょっと内気な娘。[illegible]に乗るのは苦手。

ディレクターコメント★このキャラクターの前身となるキャラは、AOUSHOWバージョンにも収録されていました。名前もそのままで。声のイメージもそのままで、萌えすぎず萌えなさすぎず……イイ感じに仕上がったものと思います。

ディレクターコメント★セリオスとは異なるタイプの秀才キャラとして採用しました。いわゆる「いい人」キャラをイメージしています。みんなのいやがることを引き受けちゃうタイプっていますよね。でも、こんな人ほど、怒ると怖いのかも。

カイル

身長★176cm｜好き★料理｜きらい★人を傷つけること｜[illegible]

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

かいとうでんのうゆうぎごろく

今月のテーマ 『サムライスピリッツ』



2D 対戦格闘としては 7 年ぶりとなる『サムライスピリッツ』シリーズ新作 サムライスピリッツゼロ』。今回は、『ゼロ』の用語を中心に、サムライスピリッツシリーズの用語をまとめてみたぞ。

担当：ハメコ。& MVP
イラスト：ミギー

ついに発売され、全国各地で対戦が行なわれて『サムライスピリッツ零』。今回は、悠紀エンタープライズと SNK プレイモアがガッチリ組み、久しぶりに出したこの 2D 剣劇格闘シリーズの用語を説明しよう。

▼あ行▲

怒りゲージ【いかりげーじ】anger gauge
□システム
相手の攻撃をくらうか、体力を削られるたびに溜まっていくゲージ。最大まで溜まると、剣気ゲージが伸びるおかげで結果的に攻撃力が上昇、武器飛ばし必殺技が使用可能になる。～の溜まりやすさ、怒りMAX状態でいる長さはキャラごとに差があり、「熱しやすく冷めやすい」など、性格に準じている部分が面白いところ。

怒り爆発【いかりばくはつ】anger explosion
□システム
瞬間的に怒りを爆発させる行動。ABCを同時押しで発動でき、その瞬間ガード不能の攻撃判定が発生する。～後は怒りゲージがタイマーに変化、最大値から時間とともに減少、ゼロになるまでの間が効果時間となる。～の効果は剣気ゲージが上昇、武器飛ばし必殺技が使用可能になり、さらに残り時間が減らなくなるという現象が起こるので、時間切れ寸前で体力負けしている状況での使用が効果的となる。～は、自分の攻撃中やガード硬直中以外であれば、相手の無の境地中やこちらののけぞり中であっても発動できるので、緊急回避手段としても使える。なお、～使用後は怒りゲージが消滅してしまうので、最終ラウンドでの使用が好ましい。

▼か行▲

強斬り【きょうぎり】hard cut
□システム
強力な斬りの意味 『サムライスピリッツ』シリーズでは必殺技よりも～の方がダメージが大きく、ジャンプが遅く連続技が狙いにくいため、必然的に試合における狙いは～による一撃が重きを占める。特に、覇王丸の遠距離立ち～である斬鉄閃はリーチ、発生、ダメージに優れ、『サムライスピリッツ』を象徴する強力な～となっている。



剣気ゲージ【けんきげーじ】sword spirits gauge
□システム
攻撃力を大きさを決めるゲージ。～の最大時こそ、最も力を発揮できるという、『サムライスピリッツゼロ』における最も特徴的なシステム。攻撃を出すたびに減少していき（減少量は出した攻撃による）、何もしなければ少しずつ回復していくため、連続的にけん制するタイプのキャラにとっては足枷となる。なお、怒りMAX状態、怒り爆発状態では～が普段よりも長くなるので、ダメージの増加を見込める。

▼さ行▲

自決【じけつ】suicide
□システム
己の意志を貫き通すために自害する行為。←→↙↓スタートボタンという入力で発動、1ラウンド落としてしまうものの、次のラウンドは怒りゲージが一定量溜った状態から開始。溜まる量は怒りやすさによる。1ラウンド目で負けそうになったときに使い、次のラウンドにかける、という使い方が基本となる。



▼た行▲

鍔迫り合い【つばぜりあい】dead heat
□システム
互いに打ち合った刀を鍔で受け止め、押し合う行為。『サムライスピリッツ』では、同じ個所への武器攻撃同士がタイミングよく打ち合った際に起こる。～が始まると互いの連打力で勝負することになり、制限時間終了後に連打数が多かった方か、先に連打数が99回に達した方が勝利、相手の武器を弾き飛ばすことができる。連打数が同数値付近だと引き分けとなり、互いに武器を落としてしまう。武器が落下するポイントは運に左右される。

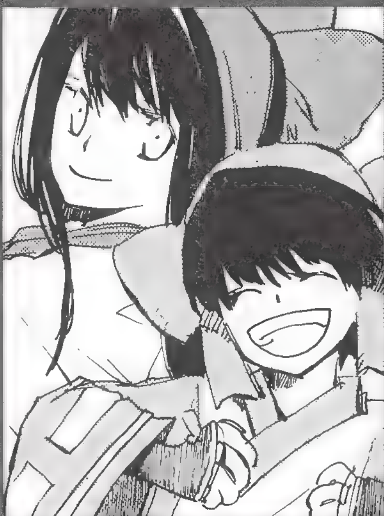
▼は行▲

弾き返し【はじきかえし】drive back
□システム
相手の武器攻撃をこちらの武器で受け止めながら弾き、相手にスキを作るシステム共通技（同当て身技）。↖↗←→Dという入力で発動、必殺技などと同じくキャンセルからも出せる。なお、強斬りを取ったときのみ、相手の武器を弾き飛ばし、素手状態を強要できる。また、素手状態でこのコマンドを入力すれば真剣白羽取りを出せる。～と基本的な性質は変わらないが、取った技にかかわらず相手を素手状態にし、長い間ダウンさせられるので、この間に自分の武器を回収するとよい。なお、どちらも空中判定の技と下段攻撃は取ることができない。

弾かれキャンセル【はじかれきゃんせる】driven back cancellation
□システム□現象
武器攻撃をガードされると発生する弾かれモーションを必殺技などでキャンセルできるという現象。中距離の斬り合いでは、～からの弾き返しや、～

用語の種類　開発 ……開発サイトか元となる用語　プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語　テクニック ……ゲームにおけるテクニック全般　□システム□……ゲームシステム、ルール全般　現象 ……ゲーム中に起こる現象／ハード□……ハードウェア全般（主に筐体、基板など）、□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

ゲー語のツボ



『サムライスピリッツゼロ』で4作目を迎える[illegible]2D格闘[illegible]シリーズが誕生したのは、10年前のことになる。それをふまえ、これまでに登場したシリーズを[illegible]てみよう。

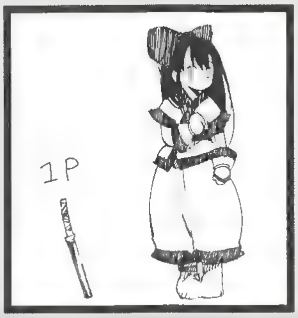
まず、1993年に登場したのが初代『サムライスピリッツ』だ。『ストリートファイターII』に代表される[illegible]を用いた格闘ものが[illegible]時代、[illegible]インパクトを持っていた。そして、[illegible]スリリングなゲーム性が多くのプレイヤーを魅了した。1994年には、[illegible]『真・サムライスピリッツ』の登場。[illegible]キャラを加え、[illegible]のシステムも実装。すべての面でパワーアップが[illegible]、大ボリュームの作品であった。1作目が1995年の『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』。修羅・羅刹の剣質[illegible]剣豪・剣客のレベル選択を搭載し、システム面が大幅増加。ただ、爽快感を重視しすぎたきらいがあり、やや「大味」な印象があったのは否めない。これを改良し、対戦ツールとして完成したのが『サムライスピリッツ天草降臨』だ。

他にもNEOGEO64を使った3Dの[illegible]。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「KOF」「ネットワーク」や「VGM」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミでもよいので、ドシトシと送って下さいネ〜！

宛先は、
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで



から無敵技、または〜から発生の早い技を出して相手の反撃に合わせるといった利用法が基本となる。

不意打ち【ふいうち】suprise attack
□システム
不意に相手に襲いかかる行為。『サムライスピリッツゼロ』では、全キャラが共通で持っている中段攻撃のことを指す。BC同時押しで出すことができ、キャラによって小さくジャンプして攻撃するもの、地上で攻撃するもののどちらかを持つ。その性質もキャラごとに違い、ヒット後追撃できる強力なものも存在する。

武器捨て挑発【ぶきすてちょうはつ】throw away weapon & provocation
□システム
自ら武器を捨てて挑発する行為。スタート一回で発動。自発的に素手状態になる唯一の手段だが、『サムライスピリッツ斬紅朗無双剣』の羅刹ガルフォードのように素手が強力なキャラがいないので、挑発にしかならない。

武器飛ばし必殺技【ぶきとばしひっさつわざ】special move to throw away weapon
□システム
怒りMAX状態、怒り爆発状態のみ発動でき、ヒットさせれば大ダメージを与えつつ相手の武器を飛ばして素手状態を強要させられる強力な必殺技。全キャラ共通で⬇⬋⬅CD同時押しで出せる。ヒットさせると怒りMAX状態、怒り爆発状態は終了となる。

伏せ【ふせ】crouch
□システム
その場で低い姿勢を取る。⬇とDボタンで出すことができ、〜中は当然やられ判定も小さくなる。終わり際は必殺技などでキャンセル可能という特徴があり、相手の攻撃を避けた後の反撃に役立つ。ほかにも、レバーとDボタンの組み合わせで、さまざまな移動系特殊動作を取ることができる。この特殊移動はどれも『サムライスピリッツゼロ』における特徴的なシステム。うまく使えれば実戦的にも有効、さらに言いようのない自己満足を味わえるハズ。

防御崩し【ぼうぎょくずし】guard break
□システム
相手を掴み、レバーを入力した方向へ突き飛ばしてよろめかせる。他ゲームでの「通常投げ」にあたる。発生が非常に早いので、ガードを崩す手段として非常に強力。〜後は決めた側が若干有利だが、追加入力で出せる崩し斬り以外での追撃は困難。一応、後ろ側に突き飛ばした後、相手の振り向きモーションにコマンド投げを合わせることで連続技にすることができる。踏み込みからスムーズに出せるので、踏み込みが速いキャラであれば中間距離から一気に接近して狙うというのも強力。成立直前に避けられてしまうと失敗モーションが発生、大きなスキを晒してしまう。ジャンプ以外にも伏せや跳び込み、下段避けといったDボタン系特殊行動でも回避されてしまうので、ジャンプ着地際の攻防で安易に〜のみを狙うのは危険。

▼ま行▲

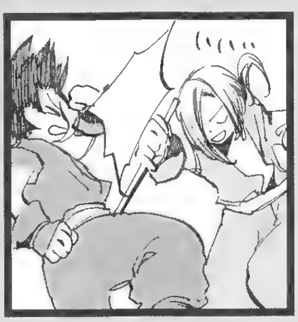
無の境地【むのきょうち】awaken
□システム
自分の負けが決まるラウンドで、無のゲージが残り体力を上回っていれば、⬇⬋⬅CD同時押しで発動できるシステム技。〜の効果時間は無のゲージに比例し、〜後は相手のすべての動きが1／4の速度になる。のけぞりもスローモーションになるので、いったん攻撃を決めれば無の境地が終了するまで連続技を決め続けられるなど、一発逆転も夢ではない。〜中はBCD同時押しで威力の高い突進技、一閃を繰り出せるので、連続技の締めに有効。また、相手の攻撃を受けてしまうと強制的に終了してしまう。終了後は怒りゲージが消滅する。

無のゲージ【むのげーじ】awaken gauge
□システム
無の境地を発動するために必要なゲージ。Dボタンによる瞑想で、怒りゲージを消費して〜へと変換できる。なお、怒りMAX状態では瞑想できない。

目ジャンプ【めじゃんぷ】jump continuation
□現象
目押し（入力）ジャンプの略。『サムライスピリッツゼロ』で連続ジャンプをしようと上方向を入れ続けても、着地モーションを挟んでの再ジャンプとなるため、着地に防御崩しを狙われた場合に回避できない。しかし、着地モーション中にニュートラルへ戻してから上方向を入力することで、着地モーションを見せることなく再度ジャンプできるというテクニック。着地に防御崩しを狙われても回避できる。

▼わ行▲

技有り【わざあり】wazaari
□システム
他のゲームのカウンターにあたるシステム。動作中に攻撃を受けると、普段よりも大きいダメージを受けてしまう。Dボタン系動作の最中も〜となってしまうので注意しよう。



用語の種類　記号表記の種類と意味：同……同義語を表します。／類……類義語を表します。／対……対義語を表します、／例＞……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

ニューディスクレビュー

NEW DISC REVIEW

アーケードゲーム＆ VGM 関連の最新リリース情報をお届け！

From Loud 2 Low ～ Takenobu Mitsuyoshi Works ～

ヒットメーカー／ HR-06　11.4 On Sale　￥2,940（tax in）※Web通販限定



1.Let's Go Away（DAYTONA USA/B-Univ）2.夏の嵐（Virtua Fighter2 Vocal Album「Dancing Shadows」）3.未来へと続く空（Victory Goal '96）4.愛がたりないぜ（アニメ版「バーチャファイター」主題歌）5.Solitude（アニメ版「バーチャファイター」主題歌カップリング曲）6.君がいない夜（Virtua Fighter3 Vocal Album「On the Vocal」）7.Burning Hearts -炎　の ANGEL-（Burning Ranger）8.I Just Smile（Burning Ranger）9.Sling Shot（DAYTONA USA 2）10.シェンムー メインテーマ -Original Version-（シェンムー一章横須賀）11.Could Be（Crackin' DJ Part2）12.Conquista Ciela（Cyber Troopers Virtual-On Force）13.それゆけ!ココロジン（それゆけココロジー 2）14.I Feel So Good...（オリジナル）15.Night In Airport（オリジナル）　全15曲

ボーカリストデビュー９年を迎えた光吉氏、初のベストアルバムが登場する。ボーカル作品の集大成であり、H.Live でお馴染みの楽曲や新曲も収録された自信作とのこと。なお、HIPS での通販限定となっている。**http://segadirect.jp/**

BACK IN THE S.S.T. BAND!! ～ THE VERY BEST

SCITRON DISCS ／ SCDC-00312　11.19 On Sale　￥2,940（tax in）



1.MAGICAL SOUND SHOWER（RHYTHM RETAKE REMIX）2.SPLASH WAVE　3.SPACE HARRIER ARRANGE VERSION　4.BEYOND THE GALAXY　5.DEFEAT　6.POWER DRIFT（LIKE THE WIND ARRANGE VERSION）7.THEME FROM SUPER MONACO GP　8.RUSH A DIFFICULTY（TURBO OUT RUN ARRANGE VERSION）　9.AIR BATTLE（G-L.O.C.）10.SPRINTER（SUPER HANG ON）11.Soup Up（RAD MOBILE）　12.OPA-OPA!　13.FINAL TAKE OFF（AFTER BUNER ARRANGE VERSION）14.AFTER BUNER（VERSION II）15.BORN OUT　16.TACHYON　全16曲

80 年代末、ゲームミュージックにバンドスタイル、ライブといった新たな要素を持ち込んだ S.S.T. バンドのベスト盤。「ゲーム音楽＝電子音」という当時の固定観念を打ち砕く音楽性は、今聞いても新鮮な驚きがある（P178 に関連記事あり）。

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS　ORIGINAL SOUNDTRACK

セルピュータ／ CPCA-1081　11.6 On Sale　￥2,520（tax in）



1.死闘の風 ～タイトル～ 2.Select ～プレイヤーセレクト～ 3.Sign ～通常ステージ スタート演出～ 4.因縁 ～因縁演出～ 5.Ruined Town ～廃墟工場ステージ～ 6.虚空 ～廃墟駅ステージ～ 7.Groove ～教会ステージ～ 8.彩 ～森林ステージ～ 9.Sacred Ground ～神殿ステージ～ 10.誰も知らない国より ～古代ステージ～ 11.予期せぬ戦い ～乱入ステージ～ 12.WIN SVC ～勝利デモ～ 13.闇 ～ボスステージ スタート演出～ 14.最後の死闘 ～ボスステージ～ 15.KO ～KO時ME～ 16.Ascention ～ボス後デモ～ 17.序曲（天国）～天国ステージ スタート演出～ 18.SVC天国の詩 ～天国ステージ～ 19.序曲（地獄）～地獄ステージ スタート演出～ 20.SVC地獄の詩 ～地獄ステージ～ 21.Run to the dark ～エンディングA～ 22.It's so Cool! ～エンディングB～　ほか、全31曲

2D 格闘ゲームの完全新作として注目を集めたタイトルのサントラ CD が登場する。SNK とカプコン、格闘ゲームの二大巨頭が顔を合わせた作品だけに、テンションが高くプレイヤーの鼓動を刺激する楽曲が詰まっている。

ストリートファイター サーガ 格闘武眞傳

エンターブレイン／ SLBM-00023～4　10.30 on Sale　￥9,240（tax in）

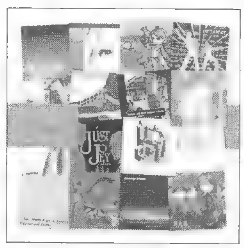


【DISC1】シリーズ全作品映像集、エンディング集、特典映像
【DISC2】インタビュー ストリートファイターの歩み、エンディング集　収録時間 約320min.

名作ストリートファイターシリーズの発売 15 周年を記念して、小社からリリースされた 2 枚組 DVD。シリーズ各作品を有名プレイヤーのバトルを通じて振り返り、各メーカー開発陣へ貴重なエピソード満載のインタビューを敢行。ちなみにブックレットとパッケージはアルカディア編集部が制作！　この DVD を見ながら、シリーズ栄光の歴史に思いを馳せてみてはいかがだろう？

GUITARFREAKS & drummania VOCAL COLLECTION

コナミミュージック／ KOLA-42　11.6 On Sale　￥3,059（tax in）

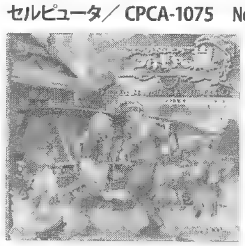


1. ON OUR WAY（Long Version）2. HIGH（Hi Gain Version）3. GETAWAY（Long Version）4. 正　論（Full Version）5. Destiny lovers（Full Version）6. When I dream of you（Re-Mastering Version）7. JUST JOEY（Long Version）8. HELPLESS（Long Version）9. PRIMAL SOUL（Long Version）10. Look at me（Original Edition）11. HEAVEN INSIDE 12. 月光蝶（Long Version）13. BOBBY SUE AND SKINNY JIM（Long Version）　ほか、全15曲

「ベストトラックス」「インストゥルメンタル・コレクション」に続く、ギタドラベスト盤シリーズの最新作が登場。収録曲は選りすぐりのものばかりで、ゲームでは聞けないフルサイズのボリュームと、ドラムとギターの生み出すライブ感を味わえる。

カプコン ミュージック ジェネレーション プロギアの嵐 オリジナル・サウンドトラック

セルピュータ／ CPCA-1075　Now On Sale　¥3,360(tax in)※Web通販＆イベント限定



［CP2 Version］1.QSound Logo 2. 子供たちの誓い -Player Select -　3. 蒼き空へ -Stage 1- 4. 白い惨劇 -Stage 2- 5. 紅の帝都 -Stage 3- 6. 琥珀色の遺跡 -Stage 4- 7. 暗黒の城 -Stage 5- 8. 元老院 -Boss Stage- 9. 血塗られた成功 -Stage Clear- 10. 老若戦争 -Last Boss Stage- 11. 大人への階段 -Ending 1- 12. 勇者たちに・・・-Ending 2- 13. 想い出のオルゴール -Name Entry-［Original Version］14. 子供たちの誓い -Player Select -　15. 蒼き空へ -Stage 1- 16. 白い惨劇 -Stage 2- 17. 紅の帝都 -Stage 3- 18. 琥珀色の遺跡 -Stage 4- 19. 暗黒の城 -Stage 5- 20. 元老院 -Boss Stage- 21. 血塗られた成功 -Stage Clear- 22. 老若戦争 -Last Boss Stage- 23. 大人への階段 -Ending 1-　ほか、全26曲

プロギアファンの皆さん、お待たせ！　昨年ゲームが稼働して以来、登場が待たれていたサントラ CDが通販でリリースされた。イベントおよび Web通販限定なので、通販で購入する際は e-capcomで申し込もう。**http://www.e-capcom.com/**

ミュージシャンVS.音ゲー（逆襲編）

第六回
Text by SEIYAMA

新連載コラム

4/4 たん たん
どん どど

SEIYAMAプロフィール：「GGX」や「GGXX」でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド「A.S.H」のキーボーディストも務める。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

アルカディア読者の皆さん、ご機嫌いかがですか？　食欲の秋も深まり、女性の読者は日々食欲と格闘しているんじゃないかと思います。女性の皆さん、腹回りは大丈夫ですか？「来年の夏までに何とかすれば……」なんて油断は禁物ですよ！　そうやってみんなあきらめていくのですから……と、要らぬ心配をしているSEIYAMAです（大きなお世話ともいう）。連載第6回です。さあ、張り切ってまいりましょう！（謎）

さて、前回・前々回と「音ゲー」について言いたい放題語ってまいりました。各ゲームメーカー様の怒りを買ってないかと少々ビクビクしてるのですが、「まぁいいか」と開き直って今回もそのセンで話を進めていきます。

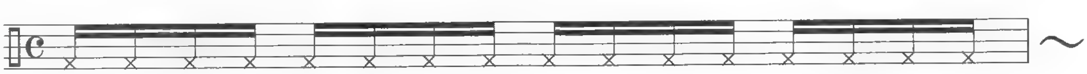
前回、盟友「岩尾っち」と「ウメちゃん」に登場願って、実際に音ゲーをPLAYしてもらい、数々の意見を頂いたのですが（前号参照）、それを総括すると「やはりゲームはゲームでしかない」ということになります。インターフェイス（入力装置）も、楽器の形は模しているものの、ボタンやレバーと何ら変わりは無いわけです。要は「楽器を演奏している気にさせる（なれる）」というところがポイントなんだと思います。そりゃそうですよ、もしも実際の楽器と同様のテクニックを必要とするものだったとしたら、敷居が高くなり過ぎて、ライト・ユーザーが入り込めない世界になってしまいますから。だれもゲームのためにそこまで辛い思いはしたくないでしょうし、ましてやミュージシャンになりたいわけでもなし。プロ・ドライバーになるためにドラゲーをやっている人がいないのと同じ理屈ですね。あくまでも「娯楽」でしかない、と。

よく見かける光景ですが、『drummania』でHi-HatとSnareを左右の手を交差させずに左手でHi-Hat、右手でSnareをたたいてPLAYしている人がいますね。別にその人たちはSimon Phillips（注：有名なセッション・ドラマー、最近はTOTOに参加）にあこがれているわけでもなんでもないわけで。彼の存在すら知らないという人が大半だと思います。その方が「入力しやすいから」という理由だけでしょう。でも、これを実際のドラマー／ミュージシャンの視点から見ると「セオリー無視」と映るわけですよ。どんな楽器にも演奏するための「セオリー」というものがあります。それは、ピアノを手で演奏するということだったり、シンセでピッチベンド・ホイールが左側に付いてることだったり……先人たちの知恵のたまもので、長い年月をかけてそうなってきた、つまり「理にかなった」演奏法・使用法なんですね。もちろんそれら既成の概念に捕らわれない、前衛的な音楽（演奏法）もありますが（ギターにおけるタッピングなど）、それらの大半が「ゲテモノ」として扱われ、定番の演奏法とはならないわけで……。

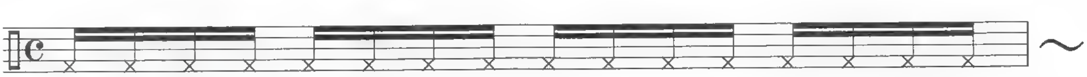
あぁ、なんだか難しい話になってしまいました。このままいくと「ゲーム雑誌の音楽コラム」ではなくなってしまいそうなので、自主規制。まあ、あまり小難しく考えず、「気軽にミュージシャンごっこ」みたいな感覚で楽しむのが、音ゲーのあるべき姿でしょう。そしてコントローラーがどんな形であれ、「ボタン（パッド）」の数と、それらに対して的確に入力するのが音ゲーの命です。そこから音楽の楽しさを見出して、実際の楽器を演奏してみたくなるという人たちだっているでしょう。ただし、前回の最後でウメちゃんも言っていたように、「音ゲーうまくても、楽器は別」なので、決して楽器の練習にはなりませんが。

あ、どうせなら「BASSFREAKS」（すぐ出来そうですね）と「vocalmania」も作っていただいて、筐体も実際のステージのようにしてしまって、セッションできるってのはどうでしょうねぇ？「saxmania」なんてのもどうですか？　ちょっと衛生上問題ありそうなので、マウスピースは持ち込みとか（笑）。どうでしょう？KONAMIさん……。

さて今回のお題は、リズムトレーニングの王道「パラディドル」です。譜例にある「L」を左手、「R」を右手で演奏（？）してみましょう（机などをたたいてみるのが良いでしょう……できればメトロノームなどに合わせて一定のテンポで）。なお、譜例上段と下段では、手順が逆になっているのが分かりますね？　慣れてきたら、各拍の頭にアクセントなどを付けてみましょう。きっと何かの役に立つ……はず……かな？



L R L L R L L R L L R L L R L R



R L R R L R R L R R L R R L R L

〜伝説のメンバー、再び〜

S.S.T.バンド プレミアムトークセッション



VGM史上に燦然と輝くS.S.T.バンドの存在。この度サイトロンからベスト盤がリリースされることになり、ここに急きょ、旧メンバーによる座談会が実現した。当事者たちによるS.S.T.バンドヒストリーをお届けしよう。

バンドの成立、そしてヒストリーをたどる

——まずS.S.T.バンド結成のきっかけを教えてください。

並木　古過ぎて思い出せない部分もありますが……。ゲーム音楽をアレンジして出しましょうというお話が、当時のアルファレコードからありました。僕がセガに入社して、宣伝部の人が「ギター弾けるんだってね。レコーディングしてみない?」って話をしていたんです。そこでレコーディングのマニュピレーターだった松前氏と知り合ったのが最初です。そうじゃなかったかなあ。

松前　その前の話はいいの?　林君がいた時のライブ。

並木　そうだ。まだS.S.T.なんて名前が無いころに池袋サンシャイン60の噴水広場で、セガの社員だけでバンド形式のライブをやったのが最初ですかね。悲惨なライブだったね(笑)。途中でパソコンが止まってしまってパニックでした。オチはHIROがMIDIケーブルをつなげ間違えていた(笑)。

林　あの時、宣伝部の偉い人から「林君、これから有名にしてやるからな」って肩をたたかれた覚えがあるよ。それからすぐに俺は会社辞めてんやけど。

(一同爆笑)

田辺　それからメガドライブの発売イベントだっけ?

松前　そうだね。東名阪でライブをやろうって話になって、残りのパートのメンバーを回りの友達から探していたんです。それがTHUNDERさんとBURNERさんとGALAXYさんだったわけですね。

——サイトロンでの第一弾[illegible]が発売ですから、これが本格的な活動開始だったわけですか?

並木　実際にはまだバンドではなかったですね。レコーディングの時にいたのは松前、並木の二人だけですから。

林　僕らの曲を松前さんに渡して、打ち込んでもらうっていうスタイルですね。

松前　打ち込みにセガの人が楽器を弾いて乗せようっていうのが始まりですから。2枚目の「パワードリフト&メガドライブ」を出して、ステージイベントに出たんですね。それから「このメンバーでレコーディングしないか」っていう話になりました。とはいえレコーディングやライブがあるときだけ集まるっていう形でした。

熊丸　(当時のS.S.T.バンドのスクラップ記事を見ながら)「八十歳になってもやるぞ」だって(笑)。

斉藤　死んでるよ、もう(笑)。

——どんな人たちが聞いているのか、意識してましたか?

並木　自分たちのことでいっぱいいっぱいでしたね。実は皆さん、極めて普通の「音楽」としてみてくれていたようですけど。

松前　若い人はごく自然に聞いてくれていたようです。何しろゲームということで、むしろ我々の方が変な意識を持ち過ぎていたのかもしれないです。

——引き続き歴史をたどってみましょう。90年以降はスポーツフェアに出演したりレコーディングしたりした後、ゲームミュージックフェスティバルに出ることになりました。どんどん活動が膨らんできて、楽曲も高度になってきました。特にベースでチョッパーができる人が欲しいね、となったんだよね?

斉藤　僕にはそんな話は無かったんですけどね(笑)。ロボットみたいな格好で演奏する企画があるんだけどって聞かされていて、デパートの屋上の着ぐるみショーみたいなイメージでそれに興味があったから。

熊丸　お前は形から入ったんだ(笑)。

斉藤　原曲を送ってもらって聞いたら、すごくしっかりした音楽だと思いましたよ。もっとピコピコしたものだと思ってたのに。でも、ロボットみたいな格好ができなかったのが残念でしたけど(笑)。

松前　ライブの前に「ハイパードライブ」のレコーディングに参加してもらって、前任のBURNERさんが仕事の都合で続けられなくなったから、スラップベースができるTURBO君に参加してもらったというわけですね。で、ゲームミュージックフェスティバルでは新人のくせにベースソロをやっちゃって……。

斉藤　「くせに」って(笑)。

並木　一人で持ってっちゃって、一番照明光を浴びたわけですね(笑)。

松前　それからお客さんも増えてきたから、TAKE OFF 7っていう所でS.S.T.バンドのプライベートライブを開くことになったんです。そのころから僕らも自我が芽生えたっていうか(笑)。

並木　若かったからね(笑)。

松前　で、僕らがやりたいことをライブハウスでやってみようってことでね。

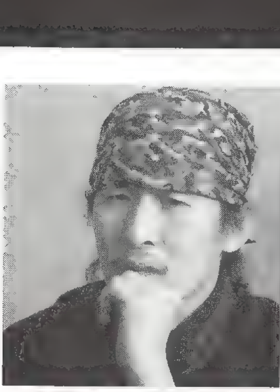
並木　ライブ前日のリハーサル前に、田辺さんが倒れたんです。

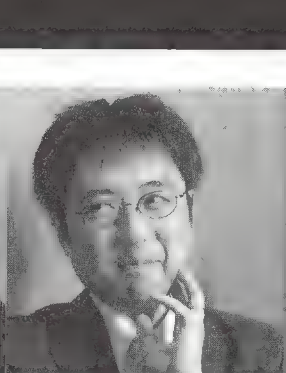
田辺　肺の病気でね。

並木　それでTURBO君の知り合いにドラマーがいるってことで、熊ちゃんを呼んだわけです。

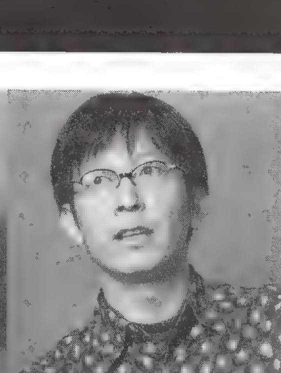
熊丸　いよいよ登場していいのね。どうも、SPLASH熊丸です。あの時は2〜3時間のリハだけで本番でしたからね。

飯島　そんなにやってないよ。リハの45分だけたたいて、2時間ステージ(笑)。


飯島"GALAXY"文治(G)


田辺"THUNDER"健彦(Dr)


並木"MICKY"晃一(G)


松前"HARRIER"公高(Key)

トークセッション出席メンバー

座談会に参加してくれたのは左の7名。"BURNER"こと小森信吾氏、そして、現在もヒットメーカーのサウンドチームで活躍されている"HIRO"こと宮内博史氏と"R三郎丸"こと光吉猛修氏は残念ながら欠席。しかし、ヒットメーカーの両氏からメッセージを頂いたため、場が大いに盛り上がった。

なお、当時はメンバーをニックネームで呼称していたため、参考までに表記している。

熊丸　え、そうだっけ? それで、大将(松前氏)に曲について「どうしましょうか?」って聞いたら、「[illegible]でやって〜」って言われましたね(笑)。それがきっかけで、僕は臨時なんだろうなと思っていたんですけど、田辺さんが[illegible]に専念するということで、二代目ドラマーをやらせていただきました。

松前　プライベートライブはコピー曲メインの選曲だったからどうにかなったんでしょうけど、さすがにS.S.T.オリジナル曲だったら無理だったでしょうね。で、その1週間後アルバムに合わせたライブが中野サンプラザで開かれるので、そこでも参加してもらいました。

飯島　「フォーミュラー」のころだね。

松前　それからライブを重ねて、レコーディングを重ねて、自我がもっと芽生えちゃったと(笑)。そのころF-1ブームがあったんですよね。それでフジテレビの番組で曲を使ってもらえるということになったんです。そうなるとゲームの曲は使えないし、ゲームと離れたことをやってみたかったというのもあって、オリジナルを作ることになりました。そういう時期に出来たのが「BLIND SPOT」ですね。

並木　神戸でコナミレーベル設立5周年記念ライブ、それからゲームミュージックライブ'93。この日本青年館で解散を発表したんだね。

松前　こうして見ると短いね。

並木　うん。濃かったからね。

松前　解散の理由は「音楽的指向の違い」?(笑)

並木　もともと違うっつうんだ(笑)。

熊丸　底辺の部分では似ているんじゃないですか?

並木　音楽で飯を食っている人間ばっかりだから、「このジャンルは絶対受け付けない」ってことはないんですよ。意識したことも無い。解散の理由っていうのは、いろんなことが重なっているんですよね。メンバーそれぞれの中で盛り上がり過ぎちゃった部分、逆に盛り下がった部分、セガのレコード販売会社の移行とか、いろいろね。解散が一番スマートな道だったんです。

——解散の話を聞いた時[illegible]

熊丸　僕は今知ったんだけど……

(一瞬の静寂の後、爆笑)

松前　エ、S.S.T.バンドとしてはね。でも「BLIND SPOT」を出せたから、やり残した悔しさっていうのはあまり無かったね。

並木　一番いい時にやめたって感じですか。

熊丸　でもまたやりたいですよね。またやるのが嫌な人なんていないっしょ?

並木　セガとサイトロンさんが話をまとめてくれれば。

ついに再結成!? S.S.T.バンドの未来は?

——ここで、本日参加できなかったHIROさんと光吉さんからのメッセージをお読みします

[illegible]内　どうも、HIROです。皆さんお久しぶりです。懐かしのS.S.T.メンバーがそろうということで参加したかったんだけど、現在仕事の方が大変なことになっていて、今回は残念ながら行けません。当時の秘話とか、本人の前では言えないトークとかが炸裂すると思うと楽しみです。現在、ヒットメーカーサウンドチームで結成しているバンド「H(エイチ)」では懐かしのメンバーも演奏しているので、機会があったら見てね。じゃー!

光吉　皆様、お集まりの皆さま、お久しぶりでございます。ヒットメーカーの光吉です。今回はスケジュールの都合がつかず参加することができませんでしたが、私の若気の至りの数々、どうぞ遠慮無くお話しくださいますよう、よろしくお願い致します。皆さまの今後のご活躍とご発展をお祈りしております。

並木　話していいんだ(笑)。

斉藤　久しぶりに会いたかったけどね。

並木　HIROとは高校生時代のバンドから一緒だったんですよ。あいつはMIDIケーブルの一件で話したように、電気系が強そうに見えて案外ダメなんですね。光吉はステージドリンクがみそ汁だったことを覚えてます。

斉藤　マジで!?

並木　そう。熱々で具も入ったやつ(笑)。当時、光吉は我々のおもちゃにされてたから、今日はそれが嫌で来なかったのかな(笑)。

[illegible]　レコーディング中に[illegible]落としたりね(そのほか、数々のエピソードを披露していただきましたが、書き切れないので割愛……)。

——初期のレコーディングはどんな感じでしたか?

松前　最初のころはアレンジバージョンにちょっと比重を置こう、という程度のもので、全くバンドスタイルを意識したものではありませんね。3枚目の「スーパーソニックチーム」は野呂さんのアレンジがメインでしたが、2曲ぐらいバンドでレコーディングしました。文治(飯島氏)が初めてレコーディングしたのもこのあたりか。ここからバンド化していくようになります。

——次の「ハイパードライブ」で状況が変わったわけですね。

松前　変わりましたね。TURBO君という聞かせられるベースを弾けるメンバーが入ったのも大きい。「これなら自信を持ってバンドと言える」という形になりました。ライブを想定したアレンジで、「G-LOC」「TURBO OUTRUN」などはバンド形式でレコーディングし始めたころのものです。

斉藤　この時期に伊豆で合宿しました。俺の場合、メンバーとの交流が一気に深まった時期ですね。

並木　酒飲んだからね(笑)。

——今後、もしもS.S.T.バンドが再結成することがあるとしたら、やってみたいことはありますか?

熊丸　てゆーか再結成しましょうよ、もう。一回だけの再結成とかならありでしょ?

松前　じゃあ、この場を借りて言っちゃえばいいんだよね。もし今回のCDが好評で、その後今までのS.S.T.バンド作品が前作再発売されることになったら、それを記念して再結成ライブをやるっていうことにしましょう。

並木　サイトロンさんの責任で(笑)。

松前　ただし、そのころはメンバーが何人か死んでいるので。

(一同爆笑)

熊丸　いや、「八十歳になってもやるぞ!」なんだし、頑張りましょうよ!

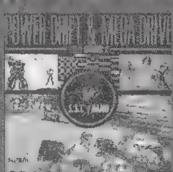
並木　昔の曲も半分は弾けない。指が動かない。

松前　テンポもみんな半分だったりしてね(笑)。とにかく、今回のCDが好評だったら再結成もありえると思います。皆さん、ぜひ聞いてみてください。よろしくお願いします。

([illegible])

S.S.T.バンドとは!?

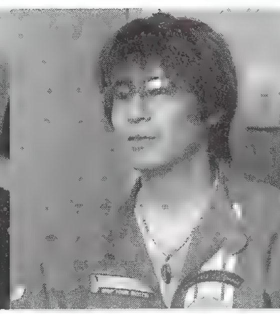
[illegible]



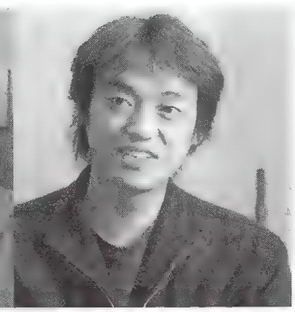
[illegible]



林 克洋（Key）



熊丸“SPLASH”久徳(Dr)



斉藤“TURBO君”昌人(B)

まじかる猛者通信 第10発

発行　2003年12月1日

一面の曲がどう聞いても夢冒険のサビの部分だったり、エンディングがどう聞いても劇場版パト`イバーのエンディングだったりといろいろありますが、ポケモソの歌の中にも、サビが「パックメイニア」の一面の曲にしか聞こえない問題作があるような無いような。そんな秋の日も我らは疾走していた。

担当：ジ☆ダップセ
(C・LAN&田渕健康/Trick Star)
イラスト：天野シロ

登場人物紹介



C・LAN（通称まさ）
明日をも知れぬホルテルと化して、世界の祠めぐりを繰り広げるデッキ診断士　どうやらアバ鍵の世界にはラッペ村が存在しないことに、うすうす気付き始めたらしい。



編集でぞ（通称しもでん）
最近は、特にTrickの阿部寛にクリソツになってきて(本当)実はコピーロボットではないか疑惑が社内外で持たれている(本当)。となると阿部寛もロリ(以下略)



田渕健康（通称ケソ）
長野の山奥でセブン戦死ズに目覚めかけたところで遭難、シマムラで70円の靴下を買って難を逃れる。近ごろ、よく気を失うことが多く、老い先短げな雰囲気満点。

俺たちゃ虎っ子野球団

渕健（以下**ケソ**）　そういや、我らダップセも会社員……いわば社畜になって半年がたちましたが、実際のところ我が社トリスターの経営はどうなんでしょうかねえ。

C・LAN（以下**まさ**）　ムス。社長のGYUは結納はするわ引越しはするわでウハウハな近況のようだが、我らは穴の開いた靴下を履きつつ、大根の葉っぱをかじって生きるような毎日さな。

ケソ　そうスね。オイドンは、各種ゲームカードの更新が近づいてくるだけでビクビクな感じっスよ。

しもでん（以下**でぞ**）　おいおいおい、聞いてるだけで貧乏が五臓六腑に染み渡りそうなシケトークしてんじゃねえよ！　もーちょっとこう、景気のいい話はねえのかよ!?

まさ　そういや、この前3回連続"ゲルピー"を引いた……。

でぞ　うっそ!?　それマジ!?

まさ　……夢を見たさな。

ケソ　ガクリスの秋って感じですな。

まさ　そうさなあ……今年は阪神ティゲルズの調子がよくて、一部景気良く盛り上がったのが記憶に新しいっぺれ～。エンブレのヘッド・浜村さんも上機嫌な日々が続いていると聞く。

でぞ　そうなんだよ。この原稿を書いているのはまだ日本シリーズ前日だけどさ、シリーズ開催中は社内で観戦会も開催されんだよ。

ケソ　ボカァ、小学校のころ甲子園に虎グッズを買いに行ったほどのなんちゃって虎マニですZE！

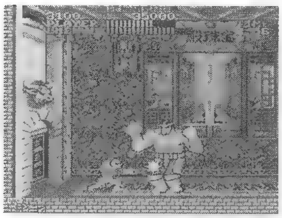
でぞ　偶然だな。俺も84～85年タイガースファンなんだよ。

まさ　ホムス。我は特に贔屓の球団はおらぬが、今回のモセルは"虎ネタ"にまつわるオモロトークを繰り広げるのもいいかも、あ、しれぬさなあ。

ケソ　そそそれイカジ！

でぞ　んじゃあ、今回は思うように、アーケードゲームまつわる虎っぺえ話を繰り出してみるか。

ダップセ　я（ヤー）。



そんなこんなで、今回は虎への道、いわばエンター・ザ・タイガーを目指していこう。

魔の山へ飛べ

まさ　チミら二人は虎ファンということだが、そうなると当然野球ゲームではタイガース、もしくは阪神をモチーフとした球団を使用するのかね。

でぞ　おぅょ。ファミスタではタイタンズ一択だったぜ。

ケソ　86年にファミコンで発売された、阪神優勝直後の初代ファミスタではブイブイ言わせてましたがそれ以降は長いトンネルが続きました……。

でぞ　そうだな。一方的にライバル視していたナムコスターズはどんどん補強されていくのに対し、タイタンズの衰弱っぷりはイジメに近いものがあったよな。

ケソ　僕は何も悪いことをしてないのに、ファミスタ仲間からは「この竹バット野郎」と口汚く罵られていた記憶があります NA。

まさ　ナルホドール男爵。この業界で虎ファンを続けるためには、そのような辛苦を味わい続けねばならなかったというわけか。

ケソ　思い出しただけで、あまりの悲しさで下っ腹がギュルルソと唸りを上げそうです。

でぞ　しかし！　今年～来年の野球ゲームは期待できそうだぜ。金本や今岡、赤星などは、バントしただけでホームランになるほどにデータが強まっているはずさ。

ケソ　……そりゃジャレコの『萌えプロ』の赤鬼ホーナーじゃないのさ(本当)。

でぞ　いやー、後にも先にも、バットにボールが当たるだけでスタンドまでカッ飛んでいくゲームは、あれぐらいだったなぁ。

ケソ　でも、この前発売された『激闘！プロ野球』は今年度版の阪神データが入ってこりゃええわいって感じなんでしょ？

でぞ　まぁ水島キャラの前には、その威光も霞むがな。何人かはタメ貼れるどころか、それに勝る奴らもいるのが面白えが……漢ならピッチャー死神、四番は不吉で勝負！

まさ　ムス。奴らは別格さな。

でぞ　まあ、悲しみの記憶はエスケープキッズよろしく排水溝に流して、栄えある虎ゲーの軌跡を見ていこうぜ。

まさ　よかろう。

でぞ　今まで気にしたことはなかったけどさ、アーケードゲームって「虎」もしくは「タイガー」って付いたタイトルが意外とあるんだな。

まさ　『タイガーヘリ』や『究極タイガー』を筆頭として、『虎への道』『龍虎の拳』などがあるっぺれ～。

ケソ　あとは、『カケフ君のジャンプ天国』や『バース』とかいろいろありますよ。

でぞ　阪神関連っていうだけで、アーケードじゃねえのも混ざってるじゃねえか。しかも強引なこじ付けだしよ。

ケソ　てへ。

まさ　よく見ると、前述の虎タイトルどもは、すべからくヒット、もしくは歴史に残る名作として幅広く世に認知されているさなあ。

ケソ　アーケードゲームと虎は相性がいいんですかねえ。

まさ　ムス。タイトルに「虎」か「タイガー」という文字があるだけで、ただならぬ迫力を感じるのは確かさね。

ケソ　ならば、今後はタイトルに困ったら「虎 orティゲル」を付けてみるといいかもしれませんNE！

でぞ　『スーパーリアル麻雀・虎』とか『タイガー魚ポコ』とかか？

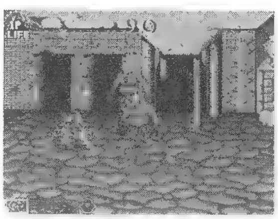
けそ　わけわかんねっす。

虎ゲー古今東西

アーケードゲームには逝きのいい……もとい、活きのいい虎キャラが多数登場する。虎マニなら、ぜひともその目に姿を焼き付けておく必要があるだろう。



琵琶法師と共に出現する虎（源平討魔伝）。80年代では最大級の大きさを誇る虎といえよう。まぁ一撃で死んじまうがな。



テクモの『ワイルドファング』に登場した虎。巨人よりも好まれていた気がする。首ちょんぱ。

猛者語録　前号であおってみたものの、予定は未定。さらにたいした反応も感じられなかったので次のネタを探してるとこ。……そうだ！　実は、Trick Starの黒幕が、指という指にサックを付けて、次号登場する予定。きっとすげぃことになるぞ！　オラは今からワクワクしてっぞ。んじゃみんな、来月も見てくれよな（途中からスタートボタンでキャラ変更）！

帰ってきたサガット最強伝説

でそ　虎タイトルのゲームをザラっと見ていったが、ゲームの中に登場するキャラクターに焦点を当てると……これがまた仰山いるなあ。

まさ　「虎そのもの」というキャラも、敵、味方問わず多く登場するが……プレイヤーキャラとして使えるのは『スタグラ2』の白虎と『プラロア』のややコンパチっぺえ2キャラぐらいかね。『月下の剣士』の直江示源も、白虎門の守護だったたな。

ケソ　『虎道』には、タイトル画面以外には虎らしい虎は出てませんよね。主人公が虎気功とかいう変な汁を飛ばしてますが。

でそ　参考資料として、以前メストから出てた"オールカプコン1991"を読み返したけどさ……まさ兄ィが『虎道』の紹介文を書いてるよな。「行け！ リー・ウォン！ 打倒！ 龍拳王！」とか、「待ってろよチルドレン」とか、熱い文章が踊ってるぞ。

まさ　ムス。我もそのころから虎づいていたっぺれ〜。『虎道』にはドラゴンズ（龍拳王）や巨人（フドウ）も出てくるので、各球団関係者は看過できないタイトルといえるだろうな。

ケソ　キャラの名前に"虎"が付いてるのは……『サムスピ』の王虎や、『ニンコマ』のジョー・タイガー"とか。『ダラ天』の"寅男"もタイガーですな、一応。

でそ　妙に暑苦しい奴らばっかりだな。やっぱり、虎のイメージといえばそんな感じなのか……。

まさ　スケールの大きさからいえば、『1942』の大型爆撃機"亜也虎"の虎の一文字が輝いているがね。

けそ　最初見たときは「ンでけ！」と思いましたが、今見ると中ボス程度の大きさですよね。

まさ　時の流れとは残酷さな。

でそ　必殺技には虎、もしくはタイガー系はすげえ多いな。格闘ゲームの1タイトルに一つは虎技が入ってるって勢いじゃねえのか？

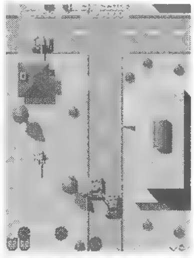
まさ　その中でもタイガーづくしの代表格が、ストシリーズのサガットであろうな。初代『ストI』ではタイガーショットが「がぅがー」という感じに聞こえるのでちょっとばかり微妙だがね。

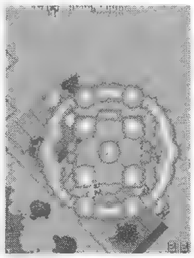
ケソ　『ストIIダッシュ』以降は"ダイガーニー"に"ダイガーキャリー"、それに"ダイガージェノサイド"といった技ばっかで、虎まみれですね。

でそ　皆すっかり忘れていると思うが、サガットのタイガーアパカは、『ストII』初出だ。昇龍拳にヒントを得て、打倒リュウのために会得したという熱いエピソードがあるとこも見逃せねえ。中平先生の漫画も見ておくと、なお良し！

ケソ　『ファイヒス』の"ミィゾグゥチィ"（ミとグにアクセント）のタイガーバズーカも、技名からグラフィックから使用者まで、すべてにおいて暑苦しいですが。

まさ　結論として虎技はすべからくアチィと。そんなところさね。


タイトルそのものに虎を使った代表作『タイガーヘリ』。何と20年前の作品だ。


究極の名が冠されている時点で他の追随許さじ。至高ティゲルの登場も待たれる。



ティゲルよ永遠に

ケソ　そんなわけで、いろいろと虎ゲーを見てきた我らですが、こうなったらしゃらくせえ、全部ひっくるめてゲームを作っちまえということで、ここに新作ゲムをもっさりこさえてみました！ そそその名も――『大乱闘！ 虎ッシュブラザーズ』!! さまざまなジャンルからのヒーローたちが集い、まさに夢のような大乱闘を繰り広げるわけです。

でそ　これはアレか……京都方面の某ゲーム会社のヒットタイトルからインスパイアされてとかナメた言い訳を考えてるわけじゃぁねぇだろうな。

まさ　システムも某殴りゲーと同じさな。心にティゲルを宿した荒くれどもが、命尽きるまでド突き合うという弱肉強食システムを採用しているっぺれ〜。

でそ　どれどれ……って、おいおい!! 何で生身のソルジャーの中に亜也虎やタイガーシャークが入ってんだよ!?

ケソ　でも、ミゾグチや寅男って、素手で亜也虎をたたき落しそうでしょ？

でそ　まあなぁ……こいつらもパニシと一緒で、「宇宙でも息を止めてりゃ平気だろ？」とか言いそうな人種だがなぁ……。

ケソ　いっそのこと、エンブレで作ってくれないでしょうか。浜村社長完全監修で、全国の虎マニア垂涎のゲームとなること必至ですね。

でそ　んじゃま、いっそのこと、このコーナーの名前も「ダイガー猛者通信」とか"猛者通信・虎"とかに変えてみるかい……？

まさ　"まじかる"よりはマシではないかハイパーン！（早口かつ膝をたたく音）。

でそ　……やっぱ、しばらくはマジカルだな。俺が気に入っているしな。

ケソ　しょ、しょんな〜。

まさ　そしてこの諦念……。まあ、今後ともアーケード業界には多数の虎ゲーが登場するであろうから、その時にでもタイトルを変えるとよかろう。（スピード万ジョーのごとく肩を落としながら）

ケソ　この虎ブームの潮流がやがて大きな流れになるのですね。細い流れから大河へ……タイガーへ、なんちて。

一堂　シケッ!!

（つづく）

大乱闘！ 虎ッシュブラザーズ参加選手

アーケード業界最強の虎を決めるために、古今東西の虎どもがバチューロワイヤルを繰り広げる浜村社長も垂涎の虎ゲー、ここに生誕！　まずは参加選手を紹介DA!

サガット ストI	至近距離でのアッパーカッテルは病院キャンセル霊柩車の威力。肌が生っ白いのが難点。
ラウ バーチャシリーズ	虎燕拳を操る正統派虎キャラ。常に安定した強さを誇るので多い日も安心。
虎 ワイルドファング	相手の首根っこに噛み付き、遠心力で首ちょんぱにする豪快な技に期待が集まる。
溝口誠 ファイヒスシリーズ	「ごぉっついタイガーバスーカじゃ！」のインパクトは失禁強要もの。
虎男 堕落天使	名前はもとより「ドス竜」をはじめとする男らしい技の数々にPTAも顔面蒼白。
セイバートゥース VS.シリーズ	A久機関を持つ男として堂々のノミネート。一度捕まれば死。
J・カーン ワーヒーシリーズ	蒙古覇極道を猛虎と感違いしていたが強制ランクイン。
亜矢虎 1942	虎キャラ最大の規模を誇る空飛ぶ要塞。パニシでもギリギリ勝てるかどうかの戦いだろう。
タイガーシャーク エリア88	虎と鮫の二つの属性を持つド強え戦闘機。実質上の最強キャラと思われる。
ガイル ストIIシリーズ	隠しキャラ。トラースキック（立ち中）という技があるというシケギャグ採用。


キャラ設定から必殺技まで男泣きのサガット叔父貴。まさにタイガー・オブ・タイガー。


ワンフーのみならず、虎縞衣装のチャムチャムもティゲル入りか？　との審議もなされた。

INFORMATION　何となく微妙なネタが思い浮かんだ人は、ダップセたちにひっそり教えてあげようZE！　郵便なら、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 アルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで　mosa@arcadiamagazine.com　まで！　採用された方には、何だか素敵な粗品をきっと プレゼント……したりしなかったり。

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めるんです。

GAME MAKER NOW!!

さて今月の共通質問は、広島県 紫芋さんからの質問で、「各ゲームメーカーさんの会社で。最近流行している遊びを教えてください！」というものです。
いろいろなバリエーションはもちろん、会社の特色などが出ていたりして、面白いのではないでしょうか？
読者の皆さんからの質問、どしどし受け付けています ので、気軽に質問してくださいね！

※紫芋さんは、本名しか書かれていませんので、このままだとプレゼントのQuoカードをお送りできません。ここをご覧になりましたら、編集部にご連絡ください。

KONAMI

コナミ
広報Y

そろそろ皆さんの周りのゲームセンターにもお目見えしているころかな。『ウイニングイレブンアーケードスタイル2003』もうやりました？ 今作では、なんと全国オンライン対戦が可能となりました!! やっぱり『ウイイレ』の対人対戦は楽しい！ それが全国の猛者たちとできるっていうんだから熱さは最高潮！ 見かけたら絶対やってみてください。はまるよ～。

http://www.konami.co.jp/

ウイイレ7の社内大会（外でも中でもウイイレ）。いつもだれかがコントローラーを持ちモニターの前に……。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

クロスノーツ
よしだ

こんにちわ、クロスノーツよしだです！
このアルカディアにコメントを書かせていただけるなんてどきどきです。さて、社内では『ホットギミック』に『超兄貴』に『バギーグランプリ』と……皆さまのおかげでにぎわっています(^-^)/
次はシューティングでもやろうかしら？

http://www.x-nauts.com/

マジックザギャザリング。石臼ごりごり～♪

SUCCESS

サクセス
広報より

今、はやっているのはフットサルですね。（一部ですが）メチャメチャハードです。初めて行ったときは、1試合目の途中で倒れそうになりました。あれを普通にこなす人を尊敬します。「なれだよ、なれ」な～んてことを言いますが、ホント丸々一週間筋肉痛でした。それも極度の……。という訳で、はやり物は「フットサル」で～す。

http://www.success-corp.co.jp

SNK PLAYMORE

SNKプレイモア
yuzuko

毎度デス～皆さん、もう数々のチョコレートの新作は試されました？ 私は毎日のようにチョコレート三昧……肌荒れに注意です(^_-)さて、今月から待望の『KOF 2003』情報をお届けできるようになりました！ おなじみのタイトルですが、今作は一体!? ぜひお楽しみに☆

http://www.snkplaymore.co.jp/

"サバゲー"と書きたいところですが、携帯アプリゲーム。

AIKY

みなさんの街に にゃ～とポチッが あふれている夢を見ました。今月こそ 正夢になってほしい～～。ウルウル
BY MOO

http://www.aiky.net/

新作のネタ出し 多忙に過ぎて 遊ぶ暇など アルカディア

Sammy

サミー
販促GR
川口

ヒットマン中村だのサラリーマン山下だの、ウチの強者共に小生のミリア様は毎日コテンパン。『ギルティギア イスカ』で四人乱戦になったらどんな辱めを受けるのかと思うと、毎夜枕を涙でぬらす次第。つーか当て身で俺のミリアに布をかぶせるのはやめてください、山下。

http://www.sammy.co.jp

販促のニューフェイス「スパイ奥野」の育成、忘年会までに……。

CAPCOM

カプコン
東京宣伝チーム
テラ

アミューズメントマシンショウ、TGSとイベントも終わり、ようやくゲームの秋も深まってまいりました！ 『Zガンダム』はそろそろあの機体が登場？ そして、『PRIDE』は稼動開始に伴って、ゲームの全容が見えてきました！ なんて考えると、まだまだゲームセンターは真夏並みの熱さじゃないですか。さて、100円玉握りしめて戦場に赴くとしましょうか、皆さま。

http://www.capcom.co.jp/

ちょうどハロウィンなんて時期だし、きっと仮装が大流行に違いないですよ！

ADORES

アドアーズ
松沼

アドアーズに二つの新店、アドアーズ上野店、川口店がオープンしました！ どちらも駅からすぐそばのぴかぴかなお店です。10月からはイベントキャラクター「ブラックバニー」も誕生して、オープニングイベントで活躍中です。お近くに寄った際にはぜひお立ち寄りくださいね！

店舗専用HP→ http://www.gamefantasia.jp/

ダーツブームはまだまだ続いてます。スプラッシュ命。

Seibu

セイブ
クマコ

こんにちは。代理5号の代理、クマコです。癒しの旅に、新幹線で熱海へ。車内で冷凍みかんを食べたらあっ、甘～い!! 遠い昔の給食を思い出し、温泉よりも甘美な癒しに。ワクワクの食欲の秋です。

白髪抜き。1ミリでも楽勝ですっ。

G.REVOLUTION

グレフ
アキラ兄さん

DC版『BORDER DOWN』大好評発売中です！
さて、すっかり秋めいてまいりました……と言いたいところですが、この文章を書いている段階で、関東地方はすでに晩秋のような涼しさ（というか寒さ）になっています。果たしてこの号が発売されるころにはどんな気候になっているのやら。

http://www.grev.co.jp/

今さらXboxを購入。そして今さらHELO。

av

アミューズメントヴィジョン
広報ウエ

10月5日にクラブセガ秋葉原で開催された「F-ZERO ギャラクシーカップ」に参加してくれた皆さんありがとう、皆さんのおかげでイベントは大盛り上がりでした。会場まで遠くて来れなかった皆さん、ごめんなさい。インターネットランキングもまだまだ盛り上げていきますのでヨロシクね！

http://www.amusementvision.com/

この前、会社で大規模な麻雀大会が開催されました。

SEGA

セガ
AMパブリシティ企画室
田中

都内では池袋、渋谷に続いて3店目。秋葉原に「秋葉原ギーゴ」が誕生しました。5層からなるフロアには200台近い最新アミューズメント機器を取りそろえ、特に「バーチャロンフォース」の設置台数では日本一を誇ります。「秋葉原」へお越しの際には、「クラブ セガ秋葉原」共々、秋葉原の「セガの顔」としてどうぞご愛顧ください。

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

統廃合と引っ越し。ポーズボタンは利きません。

cave

ケイブ
広報M

ゲーセン横丁情報！ 「フィーバロンタイムアタック」の配信と、「スコトラ大会」の開催が11月になりました。楽しみにしていた方ゴメンなさい。その代わり今回は「フィーバロン」ならではの趣向でお送りするのでガンガン参加してくださいね。そして『エスプガルーダ』基板が当るキャンペーンやります♪ ゲーセンでチラシをゲット＆アクセス!!

http://www.cave.co.jp/

仕事！ 仕事！ 仕事！ 仕事！ （ウソです）

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

とうとう、『式神の城Ⅱ』のGC版が発売となりました。デモを何度でも鑑賞できるモードなど、コンシューマ版ならではの仕様も追加されております。スコトラも期間限定ですが行ないますので、どしどしご参加ください。えー、他機種版に関しては、もう少しの辛抱になりそうです。ごめんなさい。

http://www.alfasystem.net/

私の周りでは「6ニムト」というカードゲームがはやってます。

VISCO ビスコ 広報 お面ラ●ダーマン

冬の始めですね。皆さまいかがお過ごしでしょうか。オリジナルルール花札の『華縛りー風姿花伝ー』が全世界？　某所にてロケテスト中です。新ルールを取り入れた新しい花札ですのでなじみのある方から初心者の方まで楽しめます！　近日中にサイトにて遊び方を公開致しますので、ぜひ見に来てくださいね♪

http://www.visco.co.jp/

コンビニで大人買い→ガン●ムコレクションチェック

TAKUMI タクミコーポレーション 只石

新規プロジェクト発足のため、企画・グラフィックで経験者を募集してます!!　特にディレクションもできる方は優遇致します！　経験が無くても、元気と自信のある方のご応募もお待ちしております!!　詳しい事は下記アドレスの弊社HPをご覧ください♪

http://www.takumi-net.co.jp/

遊びというより、文化交流（？）まったく違う価値観のある人と遊ぶことは、とても楽しいですよ!

SEGA-AM2 Co.,LTD. SEGA-AM2 たくあん

皆さん、いかがお過ごしですか？　最近急に冷え込んできたので、風邪ひかないようにご注意ください。さて、SEGA-AM2は最新作として『アウトラン2』を発表し、アミューズメントマシンショーでもプレイアブルで出展させていただきました。しかーし！　実はまだ最新作の隠しダマがあったりしちゃうかも……近日中に発表されるって噂なのでご期待ください！

http://www.sega-am2.co.jp/

4台対戦可能なアウトリガーです（笑）

Hitmaker ヒットメーカー 西村ケンサク（27）

みなさん『アヴァロンの鍵』公式ガイドは買いましたか？　ARCADIAの最強ライター陣による、分かりやすくためになる攻略。初お披露目となるモンスターCG付きのカードリスト。さらにエクストラカードも付いてます！　うーんパーフェクト。初心者から上級者まで、アヴァロンプレイヤーは一人一冊。必携です!!

http://www.hitmaker.co.jp/

なんてったって“ダーツ”でしょう！

TECMO テクモ つっちー

今月もかよっ！　と突っ込まれることを覚悟しつつ『零～紅い蝶～』について……。ゲームショウで話題になったこのタイトル。ナント、現在PS取扱い店にてビジュアルブックレット付きプロモーション映像DVDを無料配布中!!　天野月子さんが歌うテーマソング『蝶』も必聴デス!!

http://www.tecmo.co.jp

通院。

メカトロ セガ メカトロ研究開発部 バブ　Taki

秋深し、メカトロからはメダルタイトルが続々登場!!夏にリリース済みの『ドラゴンドレジャー』を皮切りに、9月末には『お祈り大明神＜祭＞』、その後年内には『STARHORSE PROGRESS』と『ガチャマンボ』を予定してます！！読書、スポーツ、食欲に加え「メダル」の秋も楽しんでくださいね～(^o^)／

http://www.sega-mechatro.com/

ダーツですね。ブームは落ち着いたとはいえ、メカトロにはエレクトリック・ダーツがあるんです。

Yuki Enterprise 業務部 前田　涼

アルカディアの攻略も始まり、本格的に動き出した『サムライスピリッツゼロ』。もうお気に入りのキャラは決まりましたか？　私個人のオススメは水邪です。本当は腐れ外道が好きなんですが、あのコマンドは昔から苦手で……。それに武器飛ばしのコマンド……何回やっても出せないので諦めました……（；；）

http://www.samurai-zero.jp/

真夜中の『サムライスピリッツゼロ』ランダムガチンコバトル!

namco ナムコ 新井

King of 『5』エントリー作品

・太鼓の達人5	・ロッキー5
・黄色5	・シャネルNo.5
・交響曲第5番ハ短調	・ジャクソン5
・BMW 5シリーズ	・仮面ライダー555

※なお、内山田洋とクールファイブは表記が異なるため除外とさせていただきました。

http://www.namco.co.jp/

水曜スペシャル鑑賞

SEGA WOW セガワウ 広報 Kaz

10月1日よりワウ エンターテイメントとオーバーワークスが合併してセガワウとなりました。10月末には全国のアミューズメント施設で、ついに『激闘プロ野球』が稼動を開始します。カードを使って自分なりのチーム編成で闘うことができるぞ!!　カードといえば『ドラゴンドレジャー』も好評稼動中!!

http://www.segawow.com

恥ずかしくてこんな公の場では言えません。

Warashi Inc. 童 佐々木

久々に麻雀以外のネタです！　今月D3パブリッシャーさんから『SIMPLE2000シリーズ Vol.37 THE シューティング ～ダブル紫炎龍～』が発売されました！　2千円で初代『紫炎龍』と3Dになった新しい『紫炎龍エクスプロージョン』が遊べます。シューターの皆さん！　よろしくね！

http://www.warashi.co.jp/

遊びじゃないけどタバコやめた人多いです。

BANPRESTO バンプレスト たぐりん

皆さん、こんにちは。徹夜明けでお肌ボロボロのたぐりんです。実はいま2004年4～6月のプライズ新商品カタログ作成の真っ最中でして、連夜の作業が続いております。皆さんを喜ばせる景品を作るべく事業部一丸で頑張っていますので、ご期待ください！　という訳で、ゲームもいいけどプライズもよろしくね♪

http://www.banpresto.co.jp/

会議の発言に自社景品ウルトラクイズミニハットを使用！　ポーン♪

TAITO タイトー 松梅坊頭&みう

松：『バトルギア3Tunde』製作快調？
み：？って何ですか、あと2カ月しかないんですよ!
松：担当に尋ねたのじゃ。何とかなりそうじゃと。
み：それは読者の皆さんも安心して眠れますね。プレイステーション2でも『BATTLE GEAR3（バトルギア3）』の発売日が12月に決定したので楽しみにしていてくださいね♡

http://www.taito.co.jp/

ラジコン（特にミニッツ）かな、社内の特設コースで毎週大会してます。

質問箱コ～ナ～

さて、さっそく読者の質問にお応えしていきましょう。今月の質問は、茨城県　沖田戒（SG）君からの質問。**『編集者になったきっかけを教えてください。』**というものです。

ここはやはり編集長に聞くのがいいでしょうね。では猿渡編集長お願いします。

猿渡　編集者になった経緯ですか……。当時アマチュアバンドをやってて、仕事といえばコンサートスタッフのバイトなどをしていて、割と時間は自由にあったんですね。

当然、小学生のころから駄菓子屋ゲーマーだったので、ゲーメストって雑誌も出た当初から知ってて「どうせなら、こんな記事や企画をやってくんないかなぁ」なんて思いつつ、ハガキに書いて投書したわけです。

そしたら、いきなり当時の新声社という出版社から電話が掛かってきて「企画が面白いので、ぜひ話を聞かせてほしい」とか言われたので「まぁ、暇だし、話をするくらいならいーか」と思い、散歩気分でぶらり神戸とポートピアじゃなく神田まで行ったわけです。

そして一通り企画概要を話したら社長だかだれかが「この企画、君自身でやってみないかっ!?」と来たわけですよ。「はぁ？　オレが!?　だって編集のへの字も知らんし、国語の成績も赤点だったし、学歴ねーし、文字キライだし、そもそも編集者になりたいなんて思ってねーし」とは思いつつも、暇だったし興味本位で「ま、別にイイッスけどぉ～」とか生返事をしたら「じゃ、来週の月曜からよろしくね」と。

で、翌月曜に行ったら掃除&企画書作成（企画書の書き方なんて知らないです）、次の日の火曜に編集会議の議長をやり（まだライターの方々に挨拶すら済んでないから、だれコイツなんて目で見られるし）、水曜に台割作成（あのぉ、台割ってなんスか？）……と、初出社で未経験のバイトだっつーのに、そんなあり得ない仕事をガンガン与えられ、無理無茶無謀の三無運動によってたたきにたたかれて急激な成長を遂げていったわけです。初出社から完璧にぶっ倒れるまでの1年半は無遅刻無欠勤。その後も1～2年は無遅刻（しかも9時45分出社）という超優等生だったことも付け加えておきましょう。ま、そんなこんなで現在に至るってところでしょうかね。

ん～、今明かされる出生（？）の秘密。いかがでしたか？　沖田戒（SG）君にも、思わぬところに人生の転機があるかもしれません。何事もまずは前向きに挑戦してみることが道を切り開いていくことになるんじゃないかな。ではまた来月。質問もお待ちしてまーす！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係



ホームページ「namihei's room」
アドレス：http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Gaien/5856/index.html



エナミカツミ

皆さんこんにちはエナミカツミです。既存のゲームのキャラクターを考えるというのはなかなか難しいですね。結局自分が描きたい物をお気楽に描いてしまいました。どうでしょうか？　私の最近の活動は文庫などでチョコチョコと挿絵など描かせてもらっています。目にとまったら見てやってください。

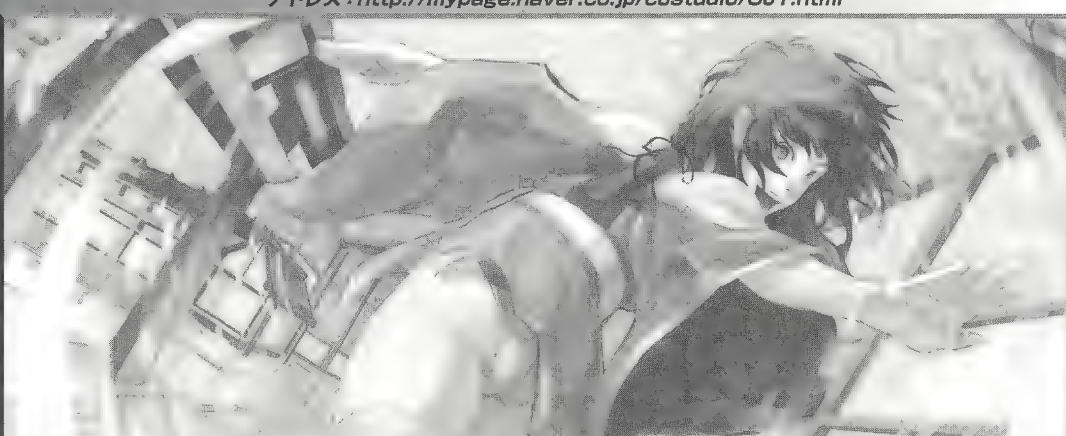
●今号のテーマ

「ヴァンパイア」

Pandora Charatte 改
（パンドラキャラット・カイ）

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「Co1」
アドレス：http://mypage.naver.co.jp/costudio/Co1.html



shukei

はじめまして、shukeiと申します。今回ヴァンパイアということで、描かせてもらいました。このタイトルは、いろいろ衝撃、影響を受けた作品で、格闘ゲームでは僕の中で最高ランキングに入ってます。デザインに関しても素晴らしく、自分で同じレベルのものを作れたか、正直わかりません。ネタ的にも、もう出尽くされてるのだと思ったので、描く段階いろいろで悩みました。ヴァンパイア次回作ができれば、と強く願っています。



次号予告　次号、長澤真先生＆山本ヤマト先生登場！　テーマは「ストライダー飛竜」

アルカディア（超）推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text：Joe／ボードゲームとトレーディングカードの醍醐味を兼ね備えた本作。本誌先月号の付録も使ってみませう。

『アヴァロンの鍵』

もはやヒットメーカーさんのお家芸となりつつある、複数人同時プレイを前提とした大型筐体ゲーム。今までは馬を育てたり、サッカーをプレイしてきましたが、今一番面白いのは、デッキを組むというトレーディングカードゲームのおもしろさと、対戦ツールとして高い戦略性を持たせた『アヴァロンの鍵』に間違いないでしょう。

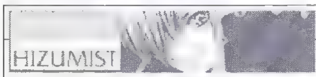
今回は、PCサイトの攻略系とイラスト系サイト以外に、ゲームセンターから情報収集が可能な携帯電話のサイトもご紹介します。携帯電話のサイトでは攻略・カード情報の収集、トレーディングの実施、設置店情報の入手も可能です。なおトレーディングについてのトラブルは、この手のゲームには付きものです。しかし、一般的なオークションサイトや最新の相場情報を提供するサイトを活用すればそのトラブルも、ある程度防げます。せっかくのトレーディングなので、掲示板やメールを介してプレイヤーの輪を広げつつ楽しもう。そのためにも、今回ご紹介するサイトはぜひとも活用してほしい！



SoulPiccadily　ジン

http://www.mc.ccnw.ne.jp/kappa/

太い線とパステルカラーのイラストが印象的。どれもイメージを崩さず、かわいいキャラクターに仕上がっている。本作からは、シズマとローザのイラストを掲載。



歪人　ヤマダ ミクロ

http://www.jfast1.net/~rcc/mikuro/

本作のイメージカラーを基調とし、微妙な陰影を使ったイラストはどれも印象的。管理人の同人活動情報も掲載してあるので、興味のある人はチェック！



Gang Star Paradice　かつまれい

http://www.katsuma-go.net/avalon.html

「アヴァロンの鍵」の世界観を損なわず個性を打ち出すことに成功している。優しいモノトーンのイラストや、原色を効果的に使ったイラストが美しい。



つかもとミルクラブ　塚本 つかさ

http://itoun2ec.ojiji.net/

「アヴァロンの鍵」はCGコーナーの「A-Key」をクリックせよ。すると本作のキャラクターが、かわいいイラストになって登場！　同人活動のイベントスケジュールも掲載。



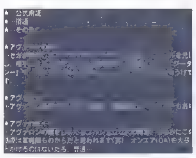
はぎつく　やか&もち

http://www006.upp.so-net.ne.jp/jack-pot/hagitsuku/index.html

二人の描き手によってプレイヤーキャラクターからモンスターまで、さまざまなイラストが描かれている。「アヴァロンの鍵」の世界に引き込むショートストーリーも必読！

掲示板がアツい

アヴァロンズゲート　めがぎが



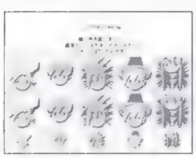
プレイヤーも思わず笑ってしまう用語集も掲載！

http://homepage1.nifty.com/nextage/ava/index.html

このサイトの掲示板は、「デッキ構築スペース」や、移動値を分かりやすくアイコン化している「カードリスト+メモ」、仲間探しや用語集、設置店情報を目的とした「Guild section」などに細分化している。オススメは心理戦となった際のアドバイスを中心とした「Mental section」！

データが充実

林檎島　ringo + Quisty



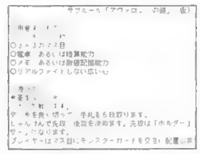
文章データ以外にも、アイコンやイラストもあり！

http://saiu.hp.infoseek.co.jp/avalon/

プレイヤー必見の攻略情報サイト。「カードリスト」や「魔法レベルについて」、「称号について」などコンテンツが多岐に渡っており、初心者向けに基本用語の説明もある。また、キャラクターのセリフも開始時からコンティニュー時まで掲載！　攻略サイドからもファンサイドから見ても納得の良質サイトだ！

新しい遊び方

LiMアヴァロンの鍵　M.NA



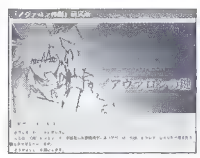
ちょっと一息、休み時間にプレイしてみては？

http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Icho/8508/.mobile/index.html

イベント情報から、攻略に欠かせないデッキ構築の指南までいろいろな情報・アドバイスを掲載。中でも、「ゲーム機がなくても遊べるアヴァロンの鍵サブルール」というコンテンツは必見。ゲームセンターに行けないときは、カードデッキと3×3のマス目を用意して「アヴァロンの鍵」を堪能しよう！

情報とツールを活用せよ！

「アヴァロンの鍵」研究所　ねくろん



このサイトにはイラストも掲載されている。

http://necron.s33.xrea.com/a-key/

本作に関するロケーションやイベントの情報が充実したサイト。中でもプレイヤーに試してもらいたいのが、コンテンツにリンクしているひろゆ氏製作の「アヴァロンの鍵デッキチェッカー公開ページ(http://www.h7.dion.ne.jp/~bsky/ava.html)」のデッキチェッカーだ！　これならデッキの弱点が分かる!?



HINAHINA BOX　ヒナ

http://www98.sakura.ne.jp/~sakurase/index2.html

どのイラストからもオリジナリティを感じる。また、イラストだけでなく充実した攻略情報が、よりサイトを際立たせる！　ただし、一部18禁なので注意。



HoneyBoys　穂穀 巷

http://purety.jp/relativedoll/top.html

サイトは「アヴァロンの鍵」と「式神の城」が中心。掲載CGは細い線で描かれる美しい髪と瞳が目を引く。なおプレイ日記もあるのでこちらもチェックすべし！



+Himitsu-no-OREZONO+　伊賀 ハル

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/1879/index.html

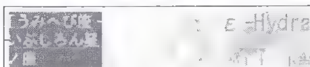
掲載イラストはアーケードゲーム中心。本作以外にも、「ポップンミュージック」や「式神の城」を掲載。管理人の主義主張がイラストから伝わってくる。



CHRONO GRAPH　飛鷹 環

http://hidaka7.fc2web.com/

コッペリアやカルノのイラストが楽しめる。このCGに加えて「ご褒美アイテム一覧」も掲載。イラスト・情報の両面を押さえており、今後の発展が待ち遠しい。



ε-Hydra[うみへび座-いぷしろん星]ノ座／暫定版　かしわ 小吉

http://www.geocities.jp/ypsilon_hydra/

コッペリアなどのCGに加え、お絵描きBBSのCGも併せて掲載されている。プレイ日記となる「アヴァロンの鍵／こきちの冒険」もプレイヤーなら楽しめること請け合い。

『お気に入り』携帯電話のサイト

「アヴァロンの鍵」はトレーディングカードゲームの一つともいえるので、プレイの醍醐味となるのはやはりトレーディング。すでに幾つかのオークションサイトで取引が行なわれているが、今回は携帯電話のサイトを活用して行なうトレーディングを提案したい。

まずはトレーディングの相場を確認してみよう。そこで「アヴァロンの杜(http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=avalonx&P=0&MD=I)」をチェックしてほしい。オークション取引価格の参考リストが掲載されているので、ゲームセンターに居ながらカードの相場を確認できる。また、攻略やトレードの情報交換も盛んに行なわれ、デッキ診断の掲示板も設置してある。そして「綺羅カーンの総合HP(http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=killerkahn)」もおすすめ。チャット、そしてトレード&質問掲示板などが充実しているので、掲示板で友達を作ってからのトレーディングも一つの方法だ。最後に「アヴァロンの鍵喫茶(http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=kashiwakey&P=0&MD=I)」をご紹介する。ここは、鍵戦略討論BBSや雑談BBSなどトレード関係以外の掲示板も必見！

『お気に入り』PLUS　「アヴァロンの鍵」には女性プレイヤー向けのサイトもある。「ROSE*ROSA(http://undo.ciao.jp/avalon/)」がその一つ。女性はぜひともアクセスして、新たなコミュニケーションの輪を広げてほしい。攻略掲示板やお絵かき掲示板、そして女性ならではの視点で見た設置店情報(店内マナーなど)も充実していくことを期待したい。

使って遊べる!! アルカディアクーポン

～加盟店舗大増加中～



マンガ：今井神

寒い冬が近づいて来けれど、クーポンで新作ゲームを遊べば心体ともに熱くなれるぞ！　クーポンで新作の『アヴァロンの鍵』や『Zガンダム』を遊んじゃおう！

アルカディアクーポンニュース 改

全国制覇まであと6県！

今月の新規加盟店舗は二店！　山口県に待望のクーポン加盟店ができました！　早速お店に遊びに行ってみよう！　アルカディアクーポン全国制覇まで残り6県！　沖縄、鹿児島、愛媛、鳥取、福井、栃木県のゲームセンターの新規加盟をお待ちしております～。

今月の新店舗

ゲームインさんしょう駅前店（富山県）、セイタイトーメルクス店（山口県）の二店が新規加盟店に追加されました。

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX：03-5433-7212
■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧

静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36 不二ヶ丘ハイツ 1F	☎0568-52-8240
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F（昭文堂書店）	☎0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	ビクトリヤ（フウキグループ）	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
	セガワールド甲西店	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
	アミューズメント ギガ（フウキグループ）	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店（フウキグループ）	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャーブリブリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
	アミュージアム南津守	大阪市西成区南津守6-1-70	☎078-271-0335
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5	☎072-631-5507
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎06-4398-1224
	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
	プレイハード ファイブオー店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル8F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-24	☎086-226-6411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	☎088-656-5044
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO（マホードー）	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガワールド中津※3	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎0979-27-1255
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※**2トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※**3セガワールド中津**はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.7

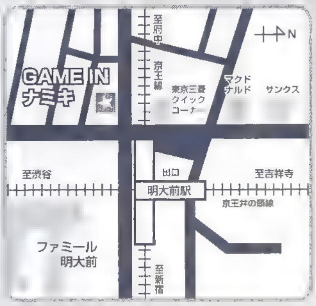
東京都 GAME IN ナミキ

アクセス
京王線・京王井の頭線「明大前」駅より徒歩30秒。駅出口は一ヵ所だけです。

営業時間
10:00~24:00

対応ゲーム
プライズマシン、大型を除くすべてのゲームでご利用頂けます。

スタッフより
『スパⅡX』、『ストⅢ3rd』を始めとした各種格ゲーのイベントを開催! STGビデオ録画サービス有り!



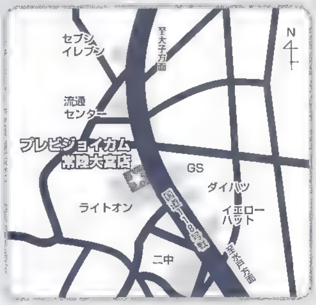
茨城県 プレビジョイカム常陸大宮店

アクセス
国道118号線沿い、山方・大子方面に向かい常陸大宮警察署から1km。同敷地にライトオンさん有り。

営業時間
10:00~24:00

対応ゲーム
当店サービスチケット対象外のマシンとメダルゲーム以外は、『頭文字D』も『麻雀格闘倶楽部』にもすべて使用できます。

スタッフより
『ドラスピ』、『ストⅡ』、『達人』ほか、現役稼働。新旧さまざまの品揃え、しかも県最高レベルのDドライバー出没中。





新クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- 「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では1日1回使用が原則です。
- クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- 下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	麻生アミューズアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町石沢字梶内1818	☎0295-52-4444
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5453-6776
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
東京都	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1~1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1 1F	☎03-5397-9551
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズサンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F~3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F~4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F~3F	☎03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店※1	八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1~4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3200-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	GAME IN ナミキ	世田谷区松原2-27-14	☎03-5300-5747
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズスタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
神奈川県	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボール内	☎045-320-9291
神奈川県	テクモピア向ヶ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
新潟県	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
新潟県	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
新潟県	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
新潟県	アミュージアム上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
新潟県	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	ゲームインさんしょう駅前店	富山市桜町1-3-1	☎076-442-0533
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ−38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア
全国集計

9月21日
時点

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守ればだれでも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。

また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

くるくるフィーバー

チャレンジモード
8,895,070
ERO@同時消しは敵の会(笑)
シルクハット蒲田M2店(東京)

ストーリーモード
2,893,040
KOOL-ERO@硬派なニャンコ萌え♡
シルクハット蒲田M2店(東京)

7回転で20万点

いわゆる落ちものパズルといえば、連鎖による点が大きなウエイトを占めていることが多いが、本作では画面の上下回転が大きなカギになっている。

光るブロックを消すとスタートする回転は、その回転数に応じて点数が加算される。4回転は1万点、5回転で2万点、6回転なら5万点、そして7回転以上なら20万点ものボーナス得点が加算されるのだ。

そのため、できるだけ回転数を増やすようにブロックを積んでいく必要がある。

今回のスコアは【ストーリーモード】は7回転を7回。【チャレンジモード】では15回も7回転を決めたそうだ。

F-ZERO AX
エフゼロエーエックス

シリンダーウェーブ
1'30"983
TOHRIMA Z
アミューズメントGIGA(大阪)

常にドリフトし続けろ

ドライブゲーム全般にいえることだが、コーナーごとのライン取りは最重要事項の一つ。特に本作はコース中にに分岐があるなど、非常に複雑な作りになっているので、どのように走るのがいいかを見付け出すのもひと苦労だ。

今回のトップは、3周とも分岐路ではダッシュプレートの方を走り、ブースターは、ピットエリア、分岐ダッシュプレート、ラストの直線の三カ所で使っているようだ。また、チューブを回転せず、バウンドもしないようにしてタイム短縮に成功したとのこと。

もちろん走行中はほとんどドリフトし続ける"合力ドリフト"を駆使して速度を上げているそうだ。

6A
238,780,340
5GL
AMUSEMENT LAND Kenta Gon&Kyonta Gon（東京）

6B
207,682,080
HEI
個人申請 プレイハーツ浅羽店（静岡）

6D
301,993,900
YOH
AMUSEMENT LAND Kenta Gon&Kyonta Gon（東京）

BORDER DOWN™

パターンはまだまだ進化中

現在ではルート選択だけでなく、ブレイクレーザーの使用場所もかなり固まってきている本作。

今回【6B】でトップになったプレイヤーのルートは、1面G・G・G→2面G・G・G→3面G・G・GYR→4面Y・Y・Y→5面G・G・GYR→6面YRとなっている（表記は、ステージ前半・後半・ボスの順で、アルファベットは選んだボーダーを示し、G=グリーン、Y=イエロー、R=レッドとなっている）。

3面と5面のボスはボス戦が始まってすぐ、6面はステージ開始直後にミスしてボーダーを移行しているそうだ。

また、最高得点ルートである【6D】はついに3億点を突破したが、まだまだ点数効率は向上しており、理論値で3.4億点ほどまで伸びているという話だ。果たしてどこまで理論値に近付けるか、今後も注目していこう。

一人プレイ
4,565,210
TYO-チョイ@次は1Pで500万！
亀戸GIGA（東京）

TIME CRISIS 3™

恐ろしいまでの命中率

事実上、TYO-チョイ氏とATS氏の争いになっている本作。今回の集計における二人の点差は、わずか4万点だ。

今回トップのTYO-チョイ氏は、命中率99.6%という、恐ろしいまでの射撃精度を誇っている。圧巻なのは、マシンガン使用時に敵の耐久力に合わせて発射弾数を調整し、無駄弾を撃たないようにしていることだ。

今回のスコアは、連続ヒットコンボを1-3途中から2-3ボス前まで全繋ぎという離れ業により達成されている。

そして気になるのがスコアネームにある「次回500万点」宣言だ。この更新予告に期待しつつ、対するATS氏の奮起にも期待したい。

ギャンブラー
284,623,450
ミリタント
221,166,210
ベトナム羅舞羅舞隊。
♣HPW-TAC㊆
西千葉スターダスト（千葉）

プロギアの嵐™

ブッチギリ2機体同時更新！

ジュエル数によって変わる撃ち込み点が、大きな得点要素になる本作。オプションは同じとはいえ、機体性能が違う2機体を同時に更新するというのは、並大抵のことではない。

備考を見てみると、どちらも2周ALLクリア時の残機は7機（残機ボーナスは1機につき500万点）。1周終了時のジュエル数はギャンブラーの方が多い。さらにミリタントは、2-4ボスで痛恨ともいえる1ミスをしているので、ギャンブラーに比べれば今後の更新が楽なのではないだろうか。

プレイヤー人口は多い本作だが、ハイスコアの更新は少なめ。今後の盛り上がりに期待しよう。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ビートマニアⅡDX 9th style	リミックス	6,320	GANSO	ゲームプラザキューティ(大阪)
	ボーカル	6,939		
	クラブ	6,219	Y	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
	ゴールデン	7,325	PPPPPP	
	スタイリッシュ	4,709	1048	
	マックスビート	8,303		
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプA	365,711,754(2周目5面)	ビッシャ！ビッシャ！太ビッシャ!!	GAME IN NAMIKI(東京)
	通常モード タイプA	370,843,382	そろそろ再開 D.I	アババ天神橋店(大阪)
	通常モード タイプB	337,528,757	戦国人	ゲームセンタードリーム(宮城)
あずまんが大王 パズルボブル	1人でパズル	342,222,390	UMC(ふなっこのおまめさん)	トライアミューズメントタワー(東京)
太鼓の達人3		1,707,130	夜'z(ないつ)@太鼓放浪人	個人申請 室内ゆうえんちモーリファンタジー(埼玉)
式神の城Ⅱ	日向 玄乃丈	5,854,084,580	池田	AMUSEMENT LAND Kenta Gon&Kyonta Gon(東京)
	ニーギ・GB	6,257,408,920	T³-CYR-WIZ	グッディ21(東京)
	ロジャー・サスケ	6,200,870,100	パターン改良中…ダメK.K	個人申請 ゲームセンターB-1(千葉)
	ちびふみこ	5,012,101,450	本当に小さい覇亜	トライアミューズメントタワー(東京)
頭文字D Arcade Stage Ver.2	碓氷左回り	2' 42" 430	D.H@くさなぎK	イミグランデ相模原店(神奈川)
	赤城上り	2' 17" 939	プロジェクト零 byビルチャン	大久保アルファステーション(東京)
バトルギア3	上級順走	3' 17" 641	PROJECT.G	個人申請 ゲームランドオアシス(東京)
	弩級順走	2' 58" 689		
	弩級逆走	3' 02" 149		
	超弩級順走	2' 30" 579		
	超弩級 逆走	2' 37" 334	SKN9	プレイシティ中央町店(鹿児島)
ソウルキャリバーⅡ	タキ	1' 44" 35	汗まみれでガンガン(略)さきお	個人申請 セイタイトー高知(高知)
トゥエルブスタッグ		13,626,410	R.	マットマウスパートⅡ(神奈川)
怒首領蜂大往生	タイプB	1,406,381,800	HRB@T続編は悶絶地獄でお願いします。	個人申請 ゲームコーナーUFO(東京)
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	2,492,962,670	痛いよ…兄さん♥6ミスもしちゃいました	デイトナⅢ(埼玉)
ビートマニア7thMIX	テクノ	3,500	TCジュル	マットマウスパートⅡ(神奈川)

ハイスコア全国集計

9月21日 締切分

HI-SCORE

全国1位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ポップンミュージック10	キッズ	373,607	しゅう@エロと言わないで	ゲームストリートミルカトル加納店(和歌山)
	ウーマン	393,192	まくぅ@スパゲティミート装置	
	メンズ	367,948	1333@この局はツモ切りになります	
	フライング	394,978	まくぅ@エンタリー	
	ライジング	390,916	まくぅ@こといら	
	ワールドポップ	361,398	1333@代打ち稼業	
ドルフィンブルー		1352,380	覇者カズ 三浦カズ(降格予定)	アババ天神橋店(大阪)
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS		3' 24" 03	カイ	遊道楽箱崎店(福岡)
バーチャコップ3	ニューver.	613,855,800	ACE-4DP(四次元ポケット)	個人申請 セガワールド藤原(群馬)
デモリッシュフィスト	ヴァネッサ	37,980,100	HTR-YAS	デイトナⅢ(埼玉)
	アンデッド	26,399,900	AXIOM-H.Y㊥	アババ天神橋店(大阪)
	レオニード	2,816,1800	久しぶりに頑張った活杖	デイトナⅢ(埼玉)
	エンゾ	25,723,100	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
クレイジータクシー ハイローラー	グリッターオアシス	693,687.55	Sig-EVB@クレタクスレ前288	人申請 DUNK SHOT(愛知)
	スモールアップル	455,641.15	TNT@クレタクスレ前879	個人申請 クラブセガ金山(愛知)
	ウエストコースト	464,826.71		
ギルティギア イグゼクス #RELOAD		27,878,200	パイル×3喰らった感じです CTS-FJC	個人申請 ハイパーネオイクタ(福岡)

講評

今回は**ポップンミュージック10**から。またもやミルカトル加納店が独占！　毎回、高レベルのスコア出してくる同店のプレイヤーには脱帽です。タイムボーナスが命の**ドルフィンブルー**は、新しい稼ぎ要素が無いだけに、早くも苦しそう？

近年、まれに見る数多くの申請が集まった**バーチャコップ3**は、かなりの激戦になっています。E・Sモードで敵弾をどれだけはじけるかが大きなポイント。だいたい1面の終わりには弾はじき倍率を255倍にしているようです。

デモリッシュフィストは、デイトナ勢VS.大阪勢の全面対決に突入しています。格闘アクションスコアラーとして大御所クラスである「DEN先生」が参入し、ますます目が離せなくなってきました。

一部のキャラはボスを画面端にハメめ、ガードアタック連打で稼いでいるとのこと。

全部門更新となった**クレイジータクシーハイローラー**は、普通車でも永久ドリフト（枠内でドリフトをし続け、運賃を稼ぐ）ができることが発覚したそうです。客を早く運んでタイムを稼いで、余った時間を使って永久ドリフトというプレイになっています。

ケツイ 絆地獄たちは残念ながら今回もタイプAの裏2周目ALLクリアは出ず。裏2周目の難度の高さよりも、1周目で条件を満たす方が、精神的にキツイのか？　果たして初クリアを達成するのはは㊍氏かD・I氏か、それともほかのプレイヤーなのか!?

バトルギア3は彗星のよう

ATTENTION 個人申請はがきが少し変わりました!

君もチャレンジ! ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。**※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けますが、1通目の個人申請はがきに「このほかに個人申請がある場合」の項目に記入した上で申請してください。**

■スコア申請のルール

1:申請は原則として1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

Ⓐボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)。

Ⓑ複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの。

Ⓐ、Ⓑどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名: 怒首領降大往生 | 集計部門(キャラ・コースなど): ひたすらモード
スコア(タイム): 1,192,296
面数: 3周目5面 | 難易度: 工場出荷設定(完全ノーマル)
備考: うさぎ Mk II使用 残機×0 連付き(シンクロ30連) 同付き
達成日: 2003年 12月 31日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。
永パ防止キャラのキツネが出ても、気合いで避けています。
点効率は1周クリア時……約30,000万
2周クリア時…… 役80,000万です
ゲームセンター 名前 あるかでぃあん三軒茶屋店
電話 03-5433-○×△□
住所 東京都世田谷区若林1-18-×△□
スコアネーム(最大20文字) ARC207@R1校
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長 蟹渡 将司
このほかに個人申請がある場合 ●申請方法と申請枚数 □ハガキ(　　)枚□FAX(　　)枚

← 個人申請ハガキ記入例

個人申請はがきに「このほかに個人申請がある場合」という項目が追加されました! 必要事項にチェック&記入してガンガン申請しよう!!

ゲイングランド	1P	32,033,605	もう一人イッとく? JAG-ドラ博士H.S	トライアミューズメントタワー(東京)
オメガファイター		17,117,780	Clover-YMN	西千葉スターダスト(千葉)
アルゴスの戦士		12,261,780	今月は鼎様の強化月間♪ NRX-044	グッディ21(東京)
トイポップ		196,280	全面全滅クリア達成 ㊎RMN?-ISN-経	デイトナIII(埼玉)

式神の城	金 大正	5,717,501,410	GLS-鈴・二番の男@健ちゃんわはー	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
式神の城	結城 小夜	6,422,711,790	ON!	個人申請 アミパラウェルカム店(岡山)
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	ジオン	24,167	ヒビキ やったぜ	ゲームBOX Q2(愛知)
ビートマニア コンプリートMIX2	テクノ	3,481	7key引退!? FJTKの大ファン	個人申請 レーザーBOX(福島)
ビートマニア コンプリートMIX2	アッパービート	3,770	7key引退!? FJTKの大ファン	個人申請 レーザーBOX(福島)
テトリス T.A. PLUS	TGM+	9' 14"70	CAA	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
ストライダー飛竜2		30,005,700	AAZ(高級旅館支配人)遠征者歓迎!!	えの木(高知)
ストリートファイターEX2	ケン	3,513,700	蛍橋/真夜中のボート 神山さやか☆TAKU	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ストリートファイターEX2	春麗	3,491,700	SpringsDVDに採用さら記念 VAP	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ストリートファイターEX2	七瀬	3,343,000	モンクエマンセー! URA㊞	グッディ21(東京)
ストリートファイターZERO3	ケン	7,416,300	昼はエリートOL、夜は売春婦 えど鳩	えの木(高知)
ストリートファイターZERO3	ナッシュ	6,586,900	G.M.C.T・H えど鳩氏来店感謝	モンキーハウス本館(福岡)
スペースボンバー		10,740,300	醜!!男塾 チンチン ムラムラ カルシウム	ゲームサファリ穂積店(岐阜)
ライデンファイターズ	雷電Mk-II	53,641,510	ALZ-S・N	アババ天神橋店(大阪)
ブレイジングスター	DINO-246	64,635,250	.Z.	モンキーハウス本館(福岡)
ハイパーデュエル		2,751,621	MS2Kオモロイな Ⓐ	GAME's WiLL(京都)
サンダードラゴン2	1P側	6,236,920	両替士	デイトナIII(埼玉)
19XX	モスキート	19,522,800	ヒトミピンクペンギン HPW-FCM。㊙	西千葉スターダスト(千葉)
ガンバード	バルナス	2,295,700	渋谷鮫	GAME IN NAMIKI(東京)
餓狼伝説スペシャル	タン・フー・ルー	2,762,800	十三鮫	アミューズメントスタジアム豊中(大阪)
クイズ&ドラゴンズ		4,438,300	せーいち@今から江ノ島	デイトナIII(埼玉)
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	クレリック	3,795,200	AXIOM-DEN	アババ天神橋店(大阪)
クイズ殿様の野望2		9,999,999	WZH	GAME's WiLL(京都)
パワースパイクスII		54,500	WZH	個人申請 ゴールド銀閣寺店(京都)
はちゃめちゃファイター	連付き	68,966,810(4周目7面)	J.O	個人申請 アミューズメントスペースガオラ(滋賀)
クイズ ぱにくるふぁんたじ～?		1,640,000	WZH	個人申請 アミューズメントスペースガオラ(滋賀)
R-TYPE		2,460,800	ヘタレ1号元気ですか 戦国人	ゲームセンタードリーム(宮城)

に現れた「PROJECT-G」氏が4部門トップ! しかも用紙の日付を見てみると、2カ月以上前の記録もあり、ついに本命プレイヤーが水面下から姿を現したといったところでしょうか。プレイの方は、壁を使ったコーナリングが決め手になっているそうです。

怒首領蜂大往生の【タイプB】は久々の更新。1周7.3億で2-4のレール地帯までノーボム、2周ALL時に残機0・ボム4という内容。ちなみにレーザー強化を使用しています。

怒首領蜂大往生 ブラックレーベルは、2-3で全繋ぎをするなど、大幅なパターン進化があったようです。

サンダードラゴン2は集計ルール改定前のゲームなので、今回のスコアからレバー連射装置を付けての更新です。3ボスのレーザーに対する撃ち込み稼ぎで、ボスの左右移動にぴったりとくっついて動くために使っているとのこと。

クイズ&ドラゴンズ、**クイズ殿様の野望2**、**クイズぱにくるふぁんたじ～?**の三つはいずれも電源パターンによる更新です。研究の勝利といえるでしょう。

激ムズのループ制横シューティング、**はちゃめちゃファイター**は面数を1面更新。2周目以降の難易度は同じなので、夢の1億点達成も時間の問題でしょうか。

トイポップはスコアネームにあるように、全面で敵キャラ全滅でのスコア更新になっています。点数を調整して、ほぼ全面でフォークを出しているほか、武器が足りない場合は、服で体当たりして敵を倒しているそうです。

ハイスコア全国集計

9月21日時点

HI-SCORE

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。今月は47店舗の申請があり、中でもアババ天心橋は関西でも有数のハイスコア店舗。毎月、旧作から新作までさまざまなタイトルのスコアを申請する店舗である。

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ （ちびふみこ・O・V）	5,012,101,450	本当に小さい覇亜	ALL 壱式 2ミス 神が降りた。 今夜は酒もりだ！
★	ゲイングランド （1P）	32,033,605	もう一人イッとく？ JAG-ドラ博士H S	ALL 連付
★	あずまんが大王 パズルボブル （1人でパズル）	342,222,390	UMC（ふなっこの おまめさん）	ALL 神楽 放課後コース
4	クレオパトラフォーチュンプラス （タイムアタック）	5'15"42	はんべー	ALL
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・ジオン）	41,433	リノア ヤンウェンリー	ALL シャアゲルググ 地・宇（両方）

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	3'50"33	KOL	ALL ギース もうやらん
2	ドルフィンブルー	1,254,960	どっちが肉親で どっちが他人よKOL	ALL 連付 1ミス
3	式神の城Ⅱ （結城 小夜）	4,208,251,850	ICY ボスの 居ぬ間に来店	ALL 壱式
4	怒首領蜂大往生 （タイプB）	763,427,400	TGA-P4U	2-5 強化 志半ばにして倒れる
5	テトリス T・A PLUS （マスター）	11'12"28	ぐんにょり	緑カンスト S6 SK銀 穴埋め

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナライザー	10,000,000+α	OAM-MRX○R	17面 残×3で達成 連付
2	怒首領蜂大往生 （タイプA）	774,888,820	○流には かないません	2-4 EX強化 ボスあと1センチ
3	怒首領蜂大往生 （タイプB）	431,562,990	ユルユル穴うめ	2-4 EX強化
4	ボーダーダウン （6A）	153,254,370	OAM-なおき	ALL 連なし
5	ケツイ 絆地獄たち （通常モード タイプA）	172,401,419	12個の胸キュン！	2-2

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クレイジータクシー ハイローラー （グリッターオアシス）	632278.94	TMK	
2	ポップンミュージック10 （キッズ）	307,654	宣子一筋	
3	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（マックスビート）	6,491	宣子一筋	
4	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（スタイリッシュ）	3,522	宣子一筋	
5	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（ゴールデン）	5,034	宣子一筋	

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫！鮫！鮫！	100,000,000	ZBL-SOF-NAI	14周クリア 12周 クリア時達成 14周 クリア時残機20機
★	サンダードラゴン2 （1P側）	6,236,920	両替士	ALL 連付 レバー連有り
3	ドルフィンブルー	1,322,920	ジャッキグー 運ゲー S.O.D ㊢	ALL 残×0 AB連 2P側
★	トイポップ	196,280	全面全滅クリア達成㊝ RMN?-ISN-経	ALL 1P
5	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	2,492,962,670	痛いよ・兄さん♡ 6ミスもしちゃいました	ALL 残×0 B2

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ （玖珂 光太郎）	5,003,212,710	M.Shi	ALL 弐式
2	式神の城Ⅱ （ニーギ・GB）	3,494,906,510	かすみLOVEさん	ALL 壱式
3	ボーダーダウン （6A）	168,470,380	OAM-Naoki	ALL
4	ボーダーダウン （6D）	214,957,220	ちょっと 通りますよ。	ALL
5	ケツイ 絆地獄たち （通常モード タイプB）	291,086,863	本気になった ミスター絶縁体	ALL

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター EX2（七瀬）	3,343,000	モンクエ マンセー！URA㊥	ALL 連同付 予選260万 爪×5
★	アルゴスの戦士	12,261,780	今月は昴様の強化 月間♪NRX-044	ALL 約23万落ち 小さなミスが目立ちました。
3	式神の城Ⅱ （玖珂 光太郎）	5,308,711,030	ケヴィンに捧ぐ 森のくまさんHAM	ALL
4	式神の城Ⅱ （日向 玄乃丈）	5,780,693,040	MAX伊藤	ALL
★	式神の城Ⅱ （ニーギ・GB）	6,257,408,920	T³-CYR-WIZ	ALL

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボーダーダウン （6B）	118,183,760	RAZ	ALL 連付
2	式神の城Ⅱ （2P同時）	4,533,763,630	4研EPM	ALL ニーギ壱式 光太郎弐式 9ミス CP
3	式神の城Ⅱ （玖珂 光太郎）	5,313,423,750	K.I	ALL
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（チーム・連邦）	35,241	シズ メイポロ	ALL ガンダム ガンダム
5	パロディウスだ！ （ツインビー 連付）	874,200	2周目ムズすぎ MJN-T.Y	2-2 連付

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイフォース （連なし）	8,475,100	へっぽこH.F	ALL 残0 ラス面 1ミス ふとびし
2	式神の城Ⅱ （金 大正）	5,043,781,460	AKA！	ALL 弐式 ×8×25973
3	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（テクノ）	6,529	TAPPAR	ALL 2954- 621-64-1-7
4	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（エクストリーム）	6,898	TAPPAR	ALL 3127- 644-68-1-23
5	ドルフィンブルー	989,380	狗法眼ガルフ	5面 犬が鳴くと死刑

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Arcade Stage Ver.2（赤城上り）	2'17"939	プロジェクト零 byビルチャン	ALL FC3S
2	ストリートファイター ZERO3（ケン）	2,258,900	M.O.	ALL Z-IZM 同時押しB 連なし
3	スペースインベーダーDX （オリジナル）	100,000	T.SUZUKI	カウンター ストップ
4	ドラゴンセイバー	1,962,540	2BL-剛田	ALL ハート×6 連付
5	ファンタジーゾーン （国内版）	56,564,600	大台突破!!YAM	RD89 連付

西千葉スターダスト

千葉県千葉市中央区春日2-54-4 ☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち （通常モード タイプA）	338,518,570	えぬおー（平仮名で かわいさアピール）	ALL 1周2.07億 （残×6） クリア時 残×2、B×0
★	プロギアの嵐 （ギャンブラー）	284,623,450	ベトナム羅舞羅舞隊。 ♣-HPW-TAC㊕	2周ALL ネイル 1周 6500万（31.3万J） 2-5までノーボム
★	プロギアの嵐 （ミリタント）	221,166,210	ベトナム羅舞羅舞隊。 ♣-HPW-TAC㊕	2周ALL ネイル 残×7、 B×1 1周5200万 （28.3万J） 2-4ボスで1ミス
★	19XX （モスキート）	19,522,800	ヒトミピンクペンギン HPW-FCM。㊕	ALL 連付 6面99%
★	オメガファイター	17,117,780	Clover-YMN	2周ALL 1周890万

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎017-820-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	6'38"28	taka	ALL アテナ
2	式神の城Ⅱ （玖珂 光太郎）	5,797,226,540	アリスにしてやられた KLES-EXILE	ALL 弐式 銭37086
3	式神の城Ⅱ （金 大正）	3,572,381,500	S.T#	ALL 弐式 銭9380
4	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプB）	1,095,027,480	TGA-P4U.	ALL 2周 レーザー強化
5	ケツイ 絆地獄たち （通常モード タイプB）	289,156,209	KLES-KYT	ALL 通常2周

ゲー事典
■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/
■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html ■中野ロイヤル http://royal-g.hp.infoseek.co.jp/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レジャーパレス（北海道）
MRXえりも出張中。

●レタス702（北海道）
『GGXX #リロード』の3ON3で、超先生が優勝!! BY㊎

●釧路スガイゲームプルプル（北海道）
H.F様、zuho様、黒縁眼鏡FC会長様、ご来店ありがとうございました。SHT祭の次はぜひ、擂台祭を開催してください。

●フリーウェイ八戸店（青森県）
いろいろありましたが、『Zガンダム』四台通信で好評稼働中！ 『エスプガルーダ』も入荷致します。対戦格闘ゲームも1コイン2クレジットにて稼働中。ぜひ当店へ!!

●ハイテクセガ盛岡（岩手県）
『Zガンダム』好評稼働中気味。『テトリスT.A.P.』もアリカ公式ムービーが公開して盛り上がっているので、m出せる人の来店を希望です。

●トライアミューズメントタワー（東京都）
『Zガンダム』、『サムスピゼロ』の大量入荷でレイアウトがかなり変わりました。1Fには『アヴァロンの鍵』も！ ぜひ遊びに来てください。

●グッデイ21（東京都）
BYレゲーも増やしたいTZWうちう♡

どうして～最近のゲームはこんなに高いんだ～。高くて買えないよ（泣）。BY

●大久保アルファステーション（東京都）
ご来店くださる皆さまに申し訳ない店長本誌10月号にてスコアを申請していただいた「ZKB-R-T8段」様。大変ご迷惑をおかけ致しました。心よりお詫び申し上げます。

●GAME IN ナミキ（東京都）
九州からお越しのtakechiさま、町田勢のCYR-WARさま、FUSさま、DAIさま、阿部さま、ご来店ありがとうございます。11月8日は、WSM御一行さま歓迎のSTG祭りです。ご参加お待ちしてます。

●中野ロイヤル（東京都）
『スパⅡX』、『VF4 EVO』などの対戦格闘ゲームがとても盛り上がっています。『サムスピゼロ』や、『Zガンダム』も入荷。ぜひ遊びに来てください。

扇ヶ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（金 大正）	5,118,834,590	ENX 旧式	ALL 壱式 ×8:28835
2	式神の城Ⅱ（結城 小夜）	5,392,435,190	修羅漢 冴上蒼司 致死率 9割増し!?	ALL 壱式 ×8:31711
3	頭文字D Arcade Stage Ver.2（四峠走破）	9'57"854	シュン 3つのK	晴れ インテグラ TypeR MT
4	F-ZERO AX（ソニックオーバル）	1'11"796	アルテリオン …… PASSさ……	タイムアタック オリジナルマシン
5	F-ZERO AX（スパイラル）	3'08"904	KTH-致命点「…… ……」（ザー）	タイムアタック オリジナルマシン

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	トゥエルブスタッグ	13,626,410	R.	ALL 連付
2	ミスタードリラーグレート（インド）	683,110	Enabler-T.S	ALL タイゾウ 2'11"10
3	ミスタードリラーグレート（アメリカ）	1,134,120	Enabler-T.S	ALL タイゾウ 4'35"78
4	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	321,200,186	ペンギン虐待女	2-5
5	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	305,858,834	ペンギン虐待女	2-4

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（金 大正）	6,005,148,420	あじ。@桃回避	ALL 弐式 4ミス。普太朗で1ミス
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	2,301,492,400	出直して来ます TGA-OPK-RET	ALL EX 1周8 8 2-4 2ミス 緋蜂 3ミス 残1 BO
★	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	365,711,754	ビッシャ！ビッシャ！太ビッシャ!!	裏2-5 ヘタレ
★	ガンバード（バルナス）	2,295,700	渋谷畝	ALL 戦国魂
5	ワードナの森	9,999,990	通りすがりA エボリューション	ALL ひまつぶし 300円目くらい

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	闘幻狂（熊千千）	82,405,600	ROY	ALL 究極ルート
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,880,545,200	1207	ALL 弐式 ×8:38254
3	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	4,263,055,380	シゲッチ♡	ALL 壱式 ×8:21691
4	ギターフリークス 9thミックス	214,688,700	NST-14	ALL ノンストップ（SAY!No!!）
5	ダライアス外伝（下V）	8,838,360	温泉宿につき温泉まんじゅうに！ デカス教祖	ALL 連付

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Arcade Stage Ver.2（妙義左回り）	2'56"247	ヤン	タイムアタック（雨） BNR32
2	頭文字D Arcade Stage Ver 2（碓氷左回り）	2'49"807	マサルR	タイムアタック（雨） FD3S
3	頭文字D Arcade Stage Ver.2（赤城上り）	2'19"425	マスター（ボンジン）	タイムアタック（晴） FC3S
4	頭文字D Arcade Stage Ver.2（秋名下り）	2'53"490	4126	タイムアタック（雨） DC2
5	頭文字D Arcade Stage Ver.2（四峠走破）	10'18"229	9・6	タイムアタック（雨） DC2

アミューズメントランドkentagon&kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7（Kentagon）東京都新宿区百人町1-18-11（Kyontagon） ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	5,854,084,580	池田	ALL
★	ボーダーダウン（6D）	301,993,900	YOH	ALL
★	ボーダーダウン（6A）	238,780,340	5GL	ALL
4	ミスタードリラー（1000m）	966,805	ANA-UME	ALL
5	バーチャファイター4 エボリューション	2'32"43	ANA-UME	ALL アキラ

ゲームボックスQ2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドルフィンブルー	1,270,700	トリビアなゲームをする人 B.	ALL 連付
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,094,821,870	T.Y	ALL 弐式 0ミス ×8:39688
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	1,244,920,030	雪苺娘を食べれば緋蜂も楽勝！ KZK	ALL B-EX 残×0 B×2
★	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX（シングル・ジオン）	24,167	ヒビキ やったぜ	ALL シャア専用ゲルググ ノーミス
5	式神の城Ⅱ（金 大正）	5,605,990,070	GLS-鈴・二番の男 @龍ちゃんわはー	ALL 3ミス 余裕ですよ

青葉台ガリバー

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（マックスビート）	7,944	GOL!3	ALL ちょっとうれしい……
2	式神の城Ⅱ（ロジャー・サスケ）	5,159,016,740	香-麻-KOKOS	ALL 3ミス 壱式 ダメだった……
3	式神の城Ⅱ（ニーギ・GB）	2,922,346,720	TSL-TIG	ALL 壱式 EXTREME MODE
4	式神の城Ⅱ（金 大正）	5,039,082,590	YOSI@そろそろ時間が無い	ALL 4ミス 壱式 へんな所で死に過ぎ
5	式神の城（金 大正）	5,609,001,370	YOSI@もちろん金も無い。	ALL 2ミス 57億まで続けます……

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～2 ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城（金 大正）	5,717,501,410	GLS-鈴・二番の男 @健ちゃんわはー	ALL 2ミス 予14.6→49.8
2	式神の城Ⅱ（ふみこ・O・V）	4,472,006,530	PO！	ALL 2-2 6.0億
3	バーチャコップ3	443,045,600	cyc	ALL ノーミス
★	ストリートファイターEX2（ケン）	3,513,700	蛍橋/真夜中のボート 神山さやか☆TAKU	ALL 116.4万 爪×4+4
★	ストリートファイターEX2（春麗）	3,491,700	SpringsDVDに採用さら記念VAP	ALL 116.5万 爪×4+3

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,042,212,670	T.Y	ALL 弐式
2	式神の城Ⅱ（結城 小夜）	5,239,734,010	TF	ALL 弐式
3	式神の城Ⅱ（2P同時）	3,879,246,440	Y.T Y.N	5-2 光太郎壱式 ロジャー弐式
4	デモリッシュフィスト（レオニード）	23,204,910	X O	6
5	サムライスピリッツ 天草降臨	8'40"32	A..	ALL 風間蒼月

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（Cタイプ）	325,198,990	3度目ALL→C卒業 NO自己ベだけど68	2周ALL 1周16億 2-6ボスまでノーミス
2	斑鳩（ハード）	20,328,390	超ギリギリ!! ORI-AKA	ALL 残0
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	271,931,339	オリジナル	表2周ALL ひまつぶし
4	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	316,433,206	醜男塾!! MAG-SRC-E.Y	真2-5 2-5ボス死
5	ぐわんげ（シシン）	23,065,089	御満連合☆2号。ケイタイGETだよん。	ALL MAX23000

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイフォース（連付）	9,260,400	KTZ	ALL 1面59万
2	Gダライアス（ニュー）	36,948,960	KTZ	ALL 連付
3	バカバカパッションスペシャル	2,088,640	中野ガイル	ALL GZ 89-92-83
4	バカバカパッション2	1,873,370	中野ガイル	ALL GZ 90-91-78
5	ミスタードリラーグレート（インド）	679,665	中野ガイル	ALL ノーミス

ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デモリッシュフィスト（ヴァネッサ）	22,844,100	HIT	ALL
2	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	7'17"29	たくら	ALL テリー
3	ドルフィンブルー	939,830	NAN	称号 大佐 LAST LOG
4	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（コース11）	7,194	2DA$	HS3
5	頭文字D Arcade Stage Ver.2（四峠走破）	10'14"971	ぱくら	DRY

ゲームサファリ穂積店

岐阜県瑞穂市穂積町馬場小城1-93-1 ☎058-326-6537

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（金 大正）	6,021,651,250	FRK	ALL ×8 35998枚
2	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	5,022,820,370	NAOZ	ALL ×8 32177枚
3	デモリッシュフィスト（アンデッド）	23,207,700	恭子( )	ALL 連付 MAX134HIT
4	ラストリゾート	671,200	DIO	ALL 連なし
5	スペースボンバー	10,740,300	醜!!男塾 チンチン ムラムラ カルシウム	ALL 連付 残×2 5面終了870万

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（豪鬼）	6,480,500	TOT	ALL 次はショーンでマスターだ！
2	ボーダーダウン	202,199,760	P.B	ALL Yスタート 連付
3	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,806,131,880	B&J	ALL 弐式
4	アルカノイド	192,360	NAO	R-12
5	アルカノイド リベンジ・オブ・DOH	154,550	NAO	R-9

ゲー事典
■イミグランデ相模原店 http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/ ■ボックスQ2 http://nmt.cside.com/q2/

●ゲームスタジオキューブ（東京都）
当店では、『Zガンダム』、『ウイニングイレブン2003』、『激闘プロ野球』が好評稼働中！ ビデオゲームも盛り上がってきましたですぞ。イイ感じイイ感じ。

●青葉台ガリバー（神奈川県）
これが発売されるころには、『サイヴァリア2』、『エスプガルーダ』が稼働しているはず。個人的には、『エスプガルーダ』に期待。

●GAME BOSS（神奈川県）
『機動戦士Zガンダム』が好評稼働中です！

●マットマウスパート2（神奈川県）
『トゥエルブスタッグ』、『ケツイ 絆地獄たち』、『プロギアの嵐』etc……。シューティングゲームが好調です。

●アミューズメントパークNASA（長野県）
リクエスト台に『ダライアス外伝』が入りました。でも、これが掲載されるころには、消えますかねぇ。まあまあの人気ぶりです。『太鼓の達人』も好評稼働中！ BY担当

●ゲームコンドル駒形店（静岡県）
秋、それはビデオゲーム新作の季節。ここコンドルにも新作の足音が……。サミーのアトミスウェイブ関連に『メタスラ5』と、話題がめじろ押し。良い傾向だと思います。紅葉の中、ぜひコンドルへ！

●ゲームハウス ピットイン（愛知県）
『Zガンダム』、『激闘プロ野球』、『サムスピゼロ』、など注目の新作が続々入荷致します。『ガンダムDX』も稼働していますので、ガンダムシリーズの対戦は当店で!!

●ゲームBOXQ2（愛知県）
ビデオ筐体の数がついに100台に達しました（バーサス筐体を×2として）。だからどうしたというものでありませんが、多過ぎですか？ 『Zガンダム』が入荷予定です。

●ゲームサファリ穂積店（岐阜県）
夏はこちらの連絡ミスで大変ご迷惑をお掛けしました。本当に申しわけございませんでした。

●ゲームランドおにごっこ（滋賀県）
話題の新作、続々入荷。『サムスピゼロ』、『ドラムマニア』、『ギターフリークス』共に好評稼働中。ぜひご来店ください。
BYMTG

●ゲームプラザ キューティ（大阪府）
ついに『ギターフリークス』入荷！ これが掲載されるころには、『10th』が入荷していてほしいですね。

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	4'44"51	裂きお	ALL ギース
2	三味線ブラザーズ	999	店員Y-S	ALL
★	ストライダー飛竜2	30,005,700	AAZ(高級旅館支配人) 遠征者歓迎!!	ALL 連付
★	ストリートファイターZERO3（ケン）	7,416,300	昼はエリートOL、夜は売春婦 えど嶋	ALL 連同付 電源パターン失敗(笑)
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（リュウ）	9,527,700	さべつ@穴埋め黄龍 役職賞勝たせて…!!	ALL 連同付 真昇龍は安い!

ゲームハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	304,693,693	あも	2周ALL 残×1 B×2
2	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	259,499,552	ふみ@えせSIN	真2-5
3	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	241,420,643	あも～ん おおぉぉ	真2-4
4	式神の城Ⅱ（ロジャー）	5,623,968,170	AMO（名）	ALL 壱式
★	テトリス T・A・PLUS（TGM+）	9'14"70	CAA	ALL 穴すぎ 3日

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	クイズ殿様の野望2	9,999,999	WZH	ALL 連付 織田信長 82.7%
★	ハイパーデュエル（ハイムスタング）	2,751,621	MS2K オモロイなⒶ	ALL ノーミス
3	式神の城Ⅱ（ちびふみこ・O・V）	4,276,197,190	万能ネギ	ALL 弐式
4	ダイナマイトベースボール	5億6千万円	KUW	ALL 近鉄
5	上海Ⅲ	100,600	ポン太君	ALL

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,127,652,980	F.K	ALL 0ミス 弐式 ×8 40644
2	ストリートファイターZERO3（かりん）	7,032,600	K.Y	ALL P×19 連同付
3	ストリートファイターZERO3（ダルシム）	5,406,000	DUO	ALL 5面 250 連同付
4	ストリートファイターZERO3（ソドム）	6,352,600	DUO	ALL P×16 D×1 連同付
★	ブレイジングスター（DINO-246）	64,635,250	.Z.	ALL 連同付

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン（シングル・連邦）	12,461	今北正則	ALL ガンダム
2	ティンクルスタースプライツ	3,734,505	Ⓜうさぎねこ	ALL メヴィウス MAX42HITS
3	ティンクルスタースプライツ	3,381,315	Ⓜうさぎねこ	ALL リアリーテイル MAX58HITS
4	ティンクルスタースプライツ	3,414,398	Ⓜうさぎねこ	ALL ロードラン MAX42HITS
5	メタルスラッグX	3,010,620	ラスボス	ALL マルコ

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	5'19"20	タイムアタックはじめました。ヘボイ人	ALL テリー
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,101,245,370	打ち止めです KFI-SKY	ALL 弐式
3	式神の城Ⅱ（金 大正）	5,188,504,350	トール	ALL 弐式
4	デモリッシュフィスト（ヴァネッサ）	27,453,300	コンボがよくわからんKFI-謎男	ALL 連付
5	デモリッシュフィスト（アンデッド）	23,422,400	トール	ALL 連付

遊道楽箱崎店
福岡県福岡県東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプB）	602,655,050	キタコレ発狂！ショーティアIN福岡大往生	2-5 ショット強化 プレイヤー・ギーガー
2	リアルバウト餓狼伝説（マリー）	2,106,800	K.Y	ALL SSS×11
★	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	3'24"03	カイ	ALL ギース
4	デモリッシュフィスト（レオニード）	23,683,400	初クリア☆SSS	ALL
5	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（スタイリッシュ）	4,464	もず @今回は穴うめ…	ALL HS3 かみ

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック10（キッズ）	373,607	しゅう @エロと言わないで	ALL
★	ポップンミュージック10（ウーマン）	393,192	まくぅ@スパゲティミート装備	ALL
★	ポップンミュージック10（メンズ）	367,948	1333@この局はツモ切りになります	ALL
★	ポップンミュージック10（フライング）	394,978	まくぅ@エンタリー	ALL
★	ポップンミュージック10（ライジング）	390,916	まくぅ@こといら	ALL

アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドルフィンブルー	1,352,380	覇者カズ 三浦カズ（降格予定）	ALL 連付
2	デモリッシュフィスト（レオニード）	27,567,600	AXIOM-H・Y㊗	ALL 残×0 連同付
★	デモリッシュフィスト（アンデッド）	26,399,900	AXIOM-H・Y㊗	ALL 残×0 連同付
★	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	370,843,382	そろそろ再開 D・I	ALL 残×2 1周2.25億
★	ライデンファイターズ（雷電Mk-Ⅱ）	53,641,510	ALZ-S・N	ALL 連付

PLAY-HOUSE VIDEO-GAMEアスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドルフィンブルー	171,531	Mr-SMY	
2	鉄拳4	2'44"91	Mr-S・Y	ALL
3	蒼天龍	457,600	Ms-NAO	ALL
4	式神の城	4,081,713,640	Mr-RAY	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	721,400	Mr-IFAO	ALL

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	6'07"27	Y.Y	ALL 庵
2	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（リミックス）	5,848	FUTI3	ALL
3	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（ボーカル）	6,325	GEN	ALL
4	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（マックスビート）	7,796	FUTI3	ALL
5	大江戸ファイト（カスミ）	967,120	CXC ★めくろう会★	ALL

ゲームプラザ キューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	2,168,088,610	城	ALL EX強化 残×2 B×0
2	魔法大作戦（ボーナム）	3,282,860	5年越し終了！ あさぴ～	ALL 1周178万 2-6 ガンメン逃亡
★	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（リミックス）	6,320	GANSO	
★	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（ボーカル）	6,939	GANSO	
5	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（ゴールデン）	7,179	GANSO	

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（ロジャー）	2,516,326,850	U-EKE	ALL 壱式
2	デモリッシュフィスト（レオニード）	21,323,100	KAUBOTA	ALL
3	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	5,398,000	S-TOTA	ALL MOM ソル
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	818,900	O-DAWRA	ALL クーラ チャン マリー
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（Q）	10,205,600	S-HIRO-TAN	ALL

アミパラ2000店
広島県広島市西区西観音町3-3 ☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（ニーギ・GB）	5,026,351,540	SNL-NAR	ALL 弐式
2	ドルフィンブルー	1,351,060	大まO	ALL
3	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（トランス）	7,073	GANSO@Tマーク	
4	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（テクノ）	6,846	GANSO@Tマーク	
5	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（エクストリーム）	7,170	GANSO@Tマーク	

アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ルー）	2,762,800	十三鮫	ALL 連同付 超必×8
2	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,265,502,710	ジェル熊龍	ALL 連付
3	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	9'59"158	㋒	ALL テリー
4	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	2,265,959,300	㋐	3-2 エクストリーム 連付
5	ドルフィンブルー	680,150	㋐	5面 連付

ゲー事典
■ GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■ GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■ アミパラ2000店 http://www.amipara.co.jp/
■ ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm ■ モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■ゲームスポットハロウィン http://h5.dion.ne.jp/~maniwa/

●アババ天神橋店（大阪府）
未成年者の喫煙、店内・入口付近でのたむろ、混雑時にイスに座っての観戦などの行為はご遠慮ください。場合によりましては退場・出禁などの措置をとらせていただきます。ご了承の程を。　BY店員

●ジャスコ屋上プレイランド（兵庫県）
連日、アツい対戦が続いています。少し涼しくなりましたが、アツくなりに来てください。新機種も入荷しております。ご来店お待ちしております。

●ミルカトル加納店（和歌山県）
すっかり肌寒くなってきた秋。ですが、『Zガンダム』や『ギターフリークス』、『ドラムマニア』の新作のため、店内はヒートアップ！　今のうちにゲームを攻略しつくそう！　来月も新作入荷するよ！

●ゲームスポットハロウィン（島根県）
ビデオゲームがさらに充実しました！　設置ゲームはHPにて公開しております。

●えの木（高知県）
高知新聞記者Uが、『VF4 EVO』に続き『麻雀格闘倶楽部』の虜になってしまいました。合掌。えど氏の初来高、ハカセの逆帰省、共にお疲れさまです。えど氏のスコア、今月はマジで助かった……。

●モンキーハウス本館（福岡県）
虎井権太氏、えど鳩氏、ご来店ありがとうございました。

●遊道楽箱崎店（福岡県）
相変わらずスコアが足りません。スコアラーの方、ご来店お待ちしております。

●プラボ浦上店（長崎県）
このコメントが掲載されるころには、『Zガンダム』が盛り上がっていることでしょう。大会も行ないますので、ぜひご参加ください。BY村上としあき

●ゲームスポット大橋（長崎県）
毎月行なわれている『KOF2002』大会は、小学生から社会人まで参加して楽しくワイワイ盛り上がっています。キングファンの方は一度大会を見に来てください。待っていま～す。

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
過ごしやすい季節になりました。10月も『サムスピゼロ』や『Zガンダム』、『ウイニングイレブン2003』が入荷していますので、ぜひ遊びに来てください。12月は、『ギルティギア 鶍』も入荷します。　BY店長

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	5'36"46	ABA	ALL ギース
2	ソウルキャリバーⅡ（サバイバル）	23win	TEA	ALL アイヴィー 6'29"25
3	式神の城Ⅱ（金 大正）	5,478,347,690	AZTO	ALL
4	式神の城Ⅱ（ふみこ・O・V）	2,924,371,020	HOS	ALL
5	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	4,431,189,410	WHY？	ALL

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10　☎099-252-884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS	4'24"27	SAW	ギース
2	ビートマニアⅡDX 9thstyle（マックスビート）	7,996	xia	
3	ビートマニアⅡDX 9thstyle（ゴールデン）	7,056	xia	
4	バトルギア3（超初級逆走）	2'15"797	SKN9	RX-7 SINGLE TURBO[FD3S]
5	バトルギア3（超弩級逆走）	2'37"334	SKN9	NSX TYPE-R

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23　☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	5,943,671,890	KEN	ALL 弐式 ×8 38705
2	式神の城Ⅱ（ふみこ・O・V）	3,247,521,010	KEN	ALL 壱式 ×8:11429
3	式神の城Ⅱ（金 大正）	5,103,662,820	KEN	ALL 弐式 ×8 26833
4	式神の城Ⅱ（ニーギ・GB）	4,441,582,160	KEN	ALL 弐式 ×8:21868
5	ドルフィンブルー	1,182,210	KEN	ALL 連付

『集計再開タイトルについてのお知らせ』

2003年12月21日締め切り分から、以下の集計を開始します。
- ●バトルガレッガ……【シルバーソード、グラスホッパー、フライングバロン、ワイルドスネイル、ガイン、チッタ、ミヤモト、ボーンナム】の8部門で集計。※ワイルドスネイルは、現在までに出されたノーマルキャラのハイスコアを継続します。
- ●ライデンファイターズJET……【スコア】の1部門で集計。※フェーズ2クリア必須
- ●ワンダーモモ……【スコア】の1部門で集計。
- ●ゼクセクス……【スコア】の1部門で集計。

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	7'53"26	?-?	ALL
2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド Ⅲ	177,654	T-777	
3	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（ポップスコース）	4,910	D、D、D、	ALL
4	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（テクノコース）	5,174	S、S、MX	ALL
5	ポップンミュージック10（ライジング）	345,728	aki	ALL

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザショールーム）熊本県九品寺5-10-15（スポラ九品寺）☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	9'34"66	P.○	ALL GM 前半4'52
2	エスプレイド（美作 いろり）	35,864,160	WSM-出雲良子の許嫁	ALL ガラ1倍
3	エスプレイド（J-B 5th）	36,595,190	白山 お疲れさまでした。	ALL 残5/6 円331? バ100%
4	ボーダーダウン（6C）	109,660,830	ありがとう 白山プラザ。	ALL Gスタート 連付
5	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,169,700,130	Y.S.333	ALL アララ 2ミス 弐式

ハイスコア集計店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア1月号掲載）は
2003年
11月16日(日)
までに出されたスコアで、
11月19日(水)
当日消印まで有効です。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

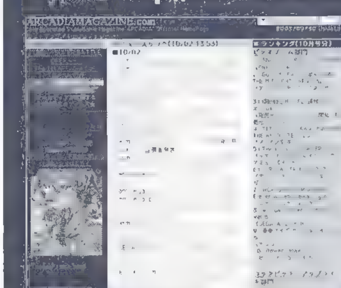
■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com

Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/
j-phone　http://www.arcadiamagazine.com/j/



アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典
■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri　■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html
■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/　■プレイシティ中央町店 http://playcity.hp.infoseek.co.jp/index.shtml

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

17th chapter .　最終スコア一覧表　その11

1989年に集計を開始したタイトル（前編）

ゲームタイトル	部門	スコア	備考＆ルール
大魔界村		2周クリア	永久パターン発覚のため面数で集計。ALLクリア達成のため集計打ち切り。
イメージファイト		1,852,300	スコアで集計。
スプラッターハウス		1,305,800	スコアで集計。
テトリス	イージー	記録無し	両部門とも意識パターン発覚のため集計打ち切り。
	ノーマル	記録無し	
未来忍者		2,589,850	スコアで集計。
モンスターレア		1,033,820	スコアで集計。
ヘビーユニット		1000万点＋α	1000万点＋α達成のため集計打ち切り。
ゲイングランド	1P	32,010,505	部門別にスコアで集計。
	2P	63,342,975	
ハードパンチャー		12,167,550	スコアで集計。隠しコマンド使用不可。
パワードリフト	Aコース	6'47"88	部門別にタイムで集計。
	Bコース	6'42"18	
	Cコース	6'46"42	
	Dコース	6'40"76	
	Eコース	6'48"76	
脱獄		549,900	スコアで集計。
チェイスH.Q		30,780,850	スコアで集計。隠しコマンド使用可。

今回は左表の中から、バグ発覚のため集計対象外となってしまったタイトルと、そのバグ内容を簡単に紹介しよう。

また、今では考えられないような、当時の集計方法についても触れてみたい。今から14年前のハイスコアシーンでは、一体どのようなことが起きていたのか？　ハイスコアの過去を紐解いてみよう。

バグ使用不可タイトル

まずは『ロンパーズ』の点数バグについて紹介。これは特定の大きさの板で、一定数以上の敵キャラを潰すと起こる現象だ。いわゆる加点バグではなく、スコア表示が英数字に化けてしまうものだ。

この状態でしばらくプレイを続けていると、まれに正常なスコアのように表示されることがあるのだ（少しプレイするとまたすぐに変な文字の羅列になってしまう）。

また、『ブラストオフ』も同様で、あることをすると突然スコア表示が99、999、990点になるバグが存在する。

『ロンパーズ』、『ブラストオフ』共に、これらの現象によって正しくスコアがカウントされているか証明できない。そのため、バグを使用してのスコアは集計対象外になっている。

設定違いで集計？

表中の一部タイトルで工場出荷時以外の設定で集計しているものや、イージー設定可というものが存在している。

これらは集計の基準が明確に決まっていない時期の名残だ。

その原因は「これは難しいゲームだからイージー設定にしよう」、「ウチの店はこの設定だからこれで集計してほしい」などの意見が挙がると、それらを汲み取って集計していたからだ。当時は設定が違っても、ごちゃ混ぜで集計するという、ある程度の柔軟（いい加減）さが必要だったのだ。

しかし一部のプレイヤーが出した意見が尊重されやすいことや、ルールを早く知ることができるプレイヤーがあまりに有利といった欠点があった。

こうした経緯と試行錯誤の上、90年から現在の工場出荷設定を基準にしたルールが確立されたのだ。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈10月20日以降の最新ルール（11月16日集計予定）〉

●**サムライスピリッツゼロ**……キャラ別集計は行なわず【タイム】の1部門で集計します。※キャラの使用に関しての規制は一切ありません。また、ゲームクリアをしていれば、クリアまでの過程は問いません。ランキング画面のクリアタイムが最も短くなると思われる方法で挑戦してください。

■工場出荷設定【なんいど：レベル4、1コインたいせん／タイム：なし／60カウント、ざんぎゃくレベル／レベル2、たいコンピューターせんPLAY：CPU／2:2】

●**三味線ブラザーズ**……検定ランキング【スコア】の一部門で集計します。選択するレベルは問いません。

■工場出荷設定【シャミセンハンテイ：ヤサシイ、ゲームカイスウ：2カイ】

●**機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ**……一人用プレイ【シングル・エゥーゴ、シングル・ティターンズ】と、チーム戦【チーム・エゥーゴ、チーム・ティターンズ】の4部門で集計します。

■工場出荷設定【DIFFICULTY：4、DAMAGE LEVEL：3、MAX TIMER：180】

●**ポップンミュージック10**……エキスパートコースの【キッズ、ウーマン、メンズ、ワールドポップ、フライング、ライジング】の6部門で集計します。そのほかの部門は集計を行ないません。※カードの使用は問いません。

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ストライダー飛竜		492,750	スコアで集計。
天聖龍		25,764,100	スコアで集計。
レッスルウォー		10,392,400	スコアで集計。
飛鳥&飛鳥		924,700	イージー設定可。
ブラストオフ(ニューVer.)		1,283,450	スコアで集計。バグ稼ぎ使用不可。
ファイティングファンタジー		343,070	スコアで集計。
上海II		2,856	スコアで集計。
ファイティングホーク		2,055,500	スコアで集計。
クラックダウン	旧Ver.	4,998,731	部門別のスコアで集計。
	新Ver.	5,197,088	
ラストサバイバー		100万点+α	100万点+α達成のため集計打ち切り。
ワルキューレの伝説		2,125,891	スコアで集計。
天地を喰らう	劉備	5,780,200	キャラ別のスコアで集計。
	関羽	5,794,700	
	張飛	5,791,600	
	趙雲	5,728,000	
	2P	6,671,200	
トンマ		960,000	スコアで集計。
ヘルファイヤー		1000万点+α	1000万点+α達成のため集計打ち切り。
ラスタンサーガII		全面クリア	永久パターン発覚のため集計打ち切り。
ファイナルブロー		4,004,540	スコアで集計。
ゴールデンアックス		570.5	偏差値で集計。
ドカベン		85,559	スコアで集計。
目撃		565,000	スコアで集計。
ベイルート		824,950	スコアで集計。
ハードドライビング	チャンピオンシップ	1'20"32	部門別にスコアとラップタイムで集計。
	スコア	316,083	
アクトフェンサー		1000万点+α	1000万点+α達成のため集計打ち切り。

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
メタルホーク		14,001	スコアで集計。旧Ver.は集計打ち切り。
サイバリオン	基礎編	14,111,080	部門別にスコアで集計。
	実戦編	24,907,850	
オペレーションサンダーボルト	1P	3,247,580	部門別にスコアで集計。
	2P	5,772,780	
ホットチェイス		294,540	スコアで集計。
ロボコップ		10,637,700	スコアで集計。
トップランディング		898	スコアで集計。
クレイジークライマー2		822,000	スコアで集計。
アトミックロボキッド	面数	全面クリア	永久パターン発覚のため集計打ち切り。
	スコア	記録無し	
伊賀忍術伝		4,112,100	スコアで集計。
マッドギア		8,970,396	スコアで集計。
パワードリフト(通信)		10,308,051	スコアで集計。
フェリオス	イージー	862,400	部門別にスコアで集計。
	ハード	1,292,430	
忍者龍剣伝	2人3ゲージ	482,800	部門別にスコアで集計。
	3人3ゲージ	529,500	
ロンバーズ		11,080,340	バグ使用不可。
ウイニングラン	イージー	1'59"324	部門別にスコアで集計。
	テクニカル	2'18"819	
スーパーマン		全面クリア	永久パターン発覚のため集計打ち切り。
ターボアウトラン	MT	7'38"32	部門別にタイムで集計。敵車設定イージー可。
	AT	8'21"03	
タフターフ	1P	10,096,800	部門別にスコアで集計。
	2P	19,875,600	
M.I.A.		1000万点+α	1000万点+α達成のため集計打ち切り。
四川省		2,242	スコアで集計。

■工場出荷設定【DIFFICULTY LEVEL:4:MEDIUM、STAGE:3(+1)】

●**くるくるフィーバー**……【ストーリーモード、チャレンジモード】の2部門で集計します。※キャラに関しての規制はありません。

■工場出荷設定【DIFFICULTY:3、FIGHT COUNT:1】

●**バーチャコップ3 New Ver.**……【スコア】の1部門で集計します。

■工場出荷設定【DIFFICULTY:NORMAL、LIFE:3、COLLISION:3、GUN LOOSENESS:5】

●**エス・エヌ・ケイ VS. カプコン エスブイシー カオス**……キャラ別集計は行なわず【タイム】の1部門で集計します。※キャラの使用に関しての規制は一切ありません。また、ゲームクリアをしていれば、クリアまでの過程は問いません。ランキング画面のクリアタイムが最も短くなると思われる方法で挑戦してください。

■工場出荷設定【プレイタイム:ふつう、なんいど:レベル4、ゲームモード:2ポイント、ちひょうじ/フラッシュ:あり/あり】

●**ドルフィンブルー**……キャラ別集計は行なわず【スコア】の1部門で集計します。

■工場出荷設定【LIFE:3、DIFFICULTY LEVEL:4】

●**デモリッシュフィスト**……【レオニード、ヴァネッサ、エンゾ、アンデッド】の4部門で集計します。

■工場出荷設定【DIFFICULTY LEVEL:NORMAL、PLAYER STOCK:2、EXTEND:NO EXTEND、TIME COUNT:NORMAL】

新しく導入されたシステムとは!?
次号でその詳細が明らかに!!

新作 **ザ・キング・オブ・ファイターズ2003**
（SNKプレイモア）

ギルティギア 鶍
（アークシステムワークス／サミー）

バトルギア3Tuned
（タイトー）

アウトラン2
（SEGA-AM2／セガ）

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ
（発売元・バンプレスト　開発元／販売元・カプコン）



闘劇続報
闘劇2004
全競技タイトルのルールと大会の詳細を発表!!

掲載タイトル

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003（ヒットメーカー／セガ）／ee'MALL 2nd avenue（コナミ／コナミマーケティング）／サムライスピリッツゼロ（悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア）／エスプガルーダ（ケイブ）／サイヴァリア2 ザ ウィル トゥ ファブリケイト（サクセス・スコーネック／タイトー）／モンスターゲートオンライン ～混沌の大地～（コナミ／コナミマーケティング）／新・三国戦紀 七星転生（IGS／サミー）／ころん（サイバーフロント／タイトー）／エス・エヌ・ケイ VS. カプコン エスブイシー カオス（SNKプレイモア）／ポップンミュージック10（コナミ／コナミマーケティング）／ギルティギア イグゼクス #リロード（アークシステムワークス／サミー）／バーチャファイター4 エボリューション（SEGAAM2／セガ）ほか

ARCADIA
次号予告
次号1月号 No.44は
11月29日（土）発売予定
予価650円
B2判ポスター付
※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcad amagazine.com
■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ゲーバロ館
dchjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagajzine.com
■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com
■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com
■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com
■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■そのほかのコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
1月号（No.44　11月29日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

投稿規定
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（4色／1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……
2月号（NO.45 12/30） **11月17日（月）必着**
3月号（NO.46 1/30） **12月17日（水）必着**

電影心象スケッチブック

筐体百景

刻の流れるカタチ

四十三之回

TEXT／PHOTO 田渕健康



旅先などで、ふと、足を止めると。
時代にとり残されたような——
エア・ポケットというべき空間に、出会うことがある。
それは、日常生活の延長上にあるような空間ではなく、
自分の生きる時間軸とは、違う空気を有しているようで。

いや——。
「とり残された」という表現には語弊があるだろう。
そこは確実に、今も存在し、我々の心を掻き立てる。

そう。
それは過去の遺物ではなく。
この瞬間もなお、未来へと流れ続けているのだ。

時間の流れは、だれにでも等しい。
だが、「流れを感じる感覚」は——
だれ一人として、同じものではない。

それが、最初に感じた違和感の正体。
等しく時間が流れても、
空間を侵食する速度は、当然のごとく違うのだ。

そして今日もその空間は、世界に一つだけの時間を刻む。
ゆるやかに。絶えることなく。

■取材地／野沢温泉町・ゲーム モスラー

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ：「第二回 闘劇 のタイトル決定で思うこと」

●ゲームソフトのリリース関係上、本選開催が来年の5月となった「闘劇」ですが、今年も多くのプレイヤーに参加してほしいと思っています。自身の話題作りの為だけでも一度は予選に参加してみるっていいもんですよ。(渡邊)

●二回目の「闘劇」が始動した。前回参加しなかった近所のゲーセンに歯がゆい思いをしたプレイヤーは、今回こそ参加するように店長を説得してみよう！　待ってるだけじゃ、始まらないぜ!!(霜田)

●「ヴァンパイアセイヴァー」が「闘劇」の種目に。ほかと並び立っておかしくないシリーズなので、さもありなんというところだろうか。稼働より6年経過。どんなことになっているのか、決勝が楽しみだ。(杉田)

●「鉄拳4」は、前回「KOF2002」で吹いた韓国旋風が、こちらでも吹き荒れるのか。また、「KOF2003」は発売直後だけに、どれだけ熱いやりこみが見られるか。月並みですが、今から楽しみです。(マッスル北嶌)

●今回も「EVO」があって、担当としては一安心!?　前回は一回戦で強豪どころが散った印象が強かったか、それも含めて「バーチャ」って感じも——。いやぁ、早くも楽しみだ！(ナゼかpixy買ったitakyo)

●全国規模の大会が年1回ペースで開催されるなんて、いい時代になったものです。何事も目標があればやりがいが出るもの。特に「セイヴァー」や「鉄拳4」などは、各プレイヤーの復帰&奮起に期待です。(河野)

●再びやって参りました「闘劇」！　個人的には、「鉄拳4」が競技種目に加わったのがイイ感じです。まだ予選店舗とか日程とかは決まってないけど、来るべきときが来たら、みんな参加しようぜ!!(まぢん)

●個人戦はだれが勝つか全く予想できない。やり込み次第で今から頂点を極められる可能性がある。新規プレイヤーの参入を期待！(ハガキの自由欄の質問に返答する場所が少なくてごめんなさい　&ェ)

●ついに「2nd」の情報が出せました。プレイヤーの皆さんの思いを直に受け止められるので、次回も楽しみです。燃えて、笑って、泣いて、楽しんでもらえるイベントになりますよ！(WCCF貧乏 まこっぴち)

●前回の「闘劇」タイトルを設置していたお店は、「闘劇」予選〜「闘劇」開催後のインカムが好調だったそうな——。オペレータの皆さん、「闘劇2nd」を機にぜひ設置&参加してみてはどうでしょうか？(おじゃ)

●タイトルも決まっていよいよ予選開始が待ち遠しい「闘劇」。今回は、前回以上に盛り上げて、楽しいイベントにしたいですね。「サムライスピリッツゼロ」と「セイヴァー」が楽しみ！(CMAシャロン万歳・あっくん)

●第一回との違い、それはチャンピオンがいること。プレイヤーに研究されているであろうチャンピオンは、全く未知のスタイルになっているのか？　それとも自分のスタイルを貫くのか？　今から期待は膨らむ！(ブルタル)

●第二回「闘劇」は、「ヴァンパイアセイヴァー」が超期待のタイトルです。あとは「KOF2003」かな。第一回「闘劇」で盛り上がった日韓戦がさらに盛り上がりそうで楽しみです。(モネモネがTVに！　田口店長)

●「ヴァンパイア」は自分が初めてアーケードで本格的にやったゲームなので、「セイヴァー」の参戦に感慨もひとしお。某ビデオで辛酸ばかりを舐めてきたガロンの活躍に期待したいところです。(勝田)

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　渡邊 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(THINKS NEO)
■デスク　霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ　北嶌 裕章／伊丹 恭／鈴木 宏昌／河野 淳一／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／飯塚 晃司／砂田 秀幸／五藤 俊次／勝田 周
■編集協力(五十音順)　赤男／石黒 憲一／伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／キャサ夫／閃屋／栗田／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／小山 祥之／G-LAN／シロウ／Joe／庄司卓／するずる／田渕健康／垂れ乳巌竜／D44／ちゃっきー／テトラ／DragonLEE／新丸一／袴田 直樹／パチ／ハメコ。／福田柳太郎／三重県の山本さん／モミアゲ／ももやん
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／大竹 伸子／山田 由紀子(THINKS NEO)／吉原 美和(THINKS NEO)／斉藤 若子／安井 朋美
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio(福島 トオル)
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト(五十音順)　天野シロ／今井 神／エナミカツミ／閃屋／堤利一郎／斉藤コーキ／shukei／G=ヒコロウ／ヒロアキ／ミギー／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　青木 孝道
■広告営業　阿部 寿一／李 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業　堂前 秀隆／酒井 朋晴／中村 重忠

【お詫びと訂正】

アルカディア11月号におきまして、以下の誤りがありました。
●64ページ「アルカディア読者プレゼント」におきまして、記述の誤りがありました。式神の城 Gunsmoke Witch 海法紀光氏のサイン入り小説とありましたが、正しくは園田未来氏と末次誉晃氏のサイン入り小説です。また、新堂敦士氏サイン入り特製メモの本文中における記述が「淳士」となっておりますが、正しくは「敦士」となります。

●59ページの「アルカディアデータベース」のコーナーにおきまして、ビデオゲームランキング第2位が「GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD」となっておりましたが、正しくは「GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL」です。また、第14位の「beatmania II DX 9th style」のメーカー名がナムコとなっておりましたが、正しくは開発がコナミ、販売がコナミマーケティングとなります。

●172ページ、173ページ「コスプレ・プレイスタイル」におきまして、株式会社COSPA様の広告が違うものになっておりました。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

月刊アルカディア 12月号 [No.043]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.043

第4巻 第12号 通巻第43号　平成15年12月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-12

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は54ページに掲載されています。
回答欄は記述式になっています。鉛筆ではなくてかまいませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。
はがきの裏面A1とA3の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 12月号 [No.43]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事を教えてください（複数回答可）。
※以下のゲームタイトル記事あ〜ほの番号の中から選んでください。
Q2.毎号読みたい連載記事、無くしていい連載記事を教えてください（複数回答可）。
※以下の連載記事1〜40の番号の中から選んでください。

ゲームタイトル記事

あ　アヴァロンの鍵
い　アウトラン2
う　ee'MALL 2nd avenue
え　兎 -野性の闘牌-　山城麻雀編
お　エス・エヌ・ケイ VS. カプコン エスブイシー カオス
か　エスプガルーダ
き　F-ZERO AX
く　オーリーキング
け　機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ
こ　ギルティギア イグゼクス #RELOAD ザ ミッドナイトカーニバル
さ　ギルティギア 鵬
し　激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球
す　このeたこ
せ　ころん
そ　ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
た　サイヴァリア2 ザ ウィル トゥ ファブリケイト
ち　サムライスピリッツゼロ
つ　新・三国戦紀 七星転生
て　スペースインベーダーアニバーサリー
と　ドラゴンクロニクル
な　ドラゴントレジャー
に　ドルフィンブルー
ぬ　バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
ね　パチャっ子 インフィニティ エボリューション
の　バトルギア3チューンド
は　PRIDE GP 2003
ひ　ポップンミュージック10
ふ　モンスターゲートオンライン 〜混沌の大地〜
へ　ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003
ほ　ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードゲームスタイル 2003

連載記事

1　アーケーダー・ネオ
2　アーケードゲーム ライブラリー
3　アーケードニュースアナライズ
4　愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
5　アルカディアデータベース
6　アルカディア読者プレゼント
7　アルカディアクーポン
8　アルカディア超推薦 ゲーマー「お気に入り」サイト
9　アルカディアフロンティアーズ
10　MVS大明神
11　オールドゲーム談話室ぐろけんに聞け！
12　懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
13　街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
14　筐体百景
15　GGXX アソシエイション イグゼクス
16　ゲームメーカー・ナウ!!
17　コスプレ・プレイスタイル
18　次号予告・募集記事
19　ジャンク新聞
20　ジョイスティックトゥルーバーズ
21　SUPER BATTLE OPERA THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT 闘劇
22　設定資料集
23　全国ゲーセンイベント準備会
24　第四回 アルカディア大賞 ノミネート作品発表
25　魂を籠める者
26　〜伝説のメンバー、再び〜 S.S.T.バンド プレミアムトークセッション
27　闘劇爆心地
28　どんたんどどたん
29　日本縦断 ゲームセンターマップ
30　ニューディスクレビュー
31　ハードウェアミュージアム
32　ハイスコア全国集計
33　パンドラキャラット改
34　ビート・レイジング II DX
35　プライズワンダーランド
36　編集後記
37　ポップンな関係
38　まじかる猛者通信
39　メダル「始めてみよう」物語
40　ロングランゲームズブースター ストリートファイターZERO3

Q7.学校・職業・その他

1　小学生
2　中学1年生
3　中学2年生
4　中学3年生
5　高校1年生
6　高校2年生
7　高校3年生
8　短大生
9　専門学校生
10　予備校生
11　大学生
12　大学院生
13　会社員
14　自営業
15　主婦
16　フリーター
17　無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！　何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円) + (80円【送料】×年間12冊=960円) =8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS2001／THE KING OF FIGHTERS2002／ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／鉄拳4／SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS）も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300（土日祝祭日を除く10:00〜17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ARCADIA No.43

アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事とその理由を教えてください。

A1.

面白かったゲームタイトル記事	番号	理由	つまらなかったタイトル記事	番号	理由
	番号			番号	
	番号			番号	
	番号			番号	
	番号			番号	

Q2. A1の面白かったゲームタイトル記事のボリュームに満足していますか？

A2. (はい　いいえ)

Q3. 毎号読みたい連載記事、無くていい連載記事とその理由を教えてください。

A3.

毎号読みたい連載記事	番号	理由	無くていい連載記事	番号	理由
	番号			番号	
	番号			番号	
	番号			番号	
	番号			番号	

Q4.表紙の感想をお願いします。

A4.

Q5.付録ポスターの感想を教えてください。

A5.

Q6.ゲーム以外で興味のある趣味の上位三つを教えてください。また、上位三つに対しお金を使う場合、一ヵ月に使う金額も教えてください。

A6.

1位		金額	円
2位		金額	円
3位		金額	円

Q9.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9.〔　　　〕ページ〔　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名	
集計部門（キャラ・コースなど）	
スコア（タイム）	
面数	
難易度	
備考	
達成日	年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター

名前

電話

住所

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ(　　)枚□FAX(　　)枚

郵便はがき

50円切手を貼ってください

154-8528

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.043
全国集計ハイスコア係
個人申請用はがき

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　(　)		
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?		□はい □いいえ		

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました!

郵便はがき

料金受取人払
世田谷局承認
149
差出有効期間
平成16年3月
27日まで
(郵便切手不用)

154-8736

149

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.043 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	A8.職業
氏名		歳	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話　(　)		
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?		□はい □いいえ		

Q10.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A10.[　]
Q11.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A11.[　]
Q12.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか? 一つだけお答えください。
A12.[□書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □Webサイト □その他(　)]
Q13.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。
A13.[　]

第四回 アルカディア大賞投票用紙

大賞第1位作品

番号		ゲームタイトル	
選考理由			

大賞第2位作品

番号		ゲームタイトル	
選考理由			

大賞第3位作品

番号		ゲームタイトル	
選考理由			

ベストキャラクター賞

ゲームタイトル	
キャラクター名	
選考理由	

好きなメーカー賞

メーカー名	
選考理由	

※アルカディア大賞にご協力いただきましてありがとうございました！
なお、投票いただいた方の中から、抽選で50名様にアルカディア特製QUOカードをプレゼントします!!

切り取り線

料金受取人払

世田谷局承認

470

差出有効期間
平成15年12月
31日まで
(郵便切手不用)

郵便はがき

154-8736

470

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

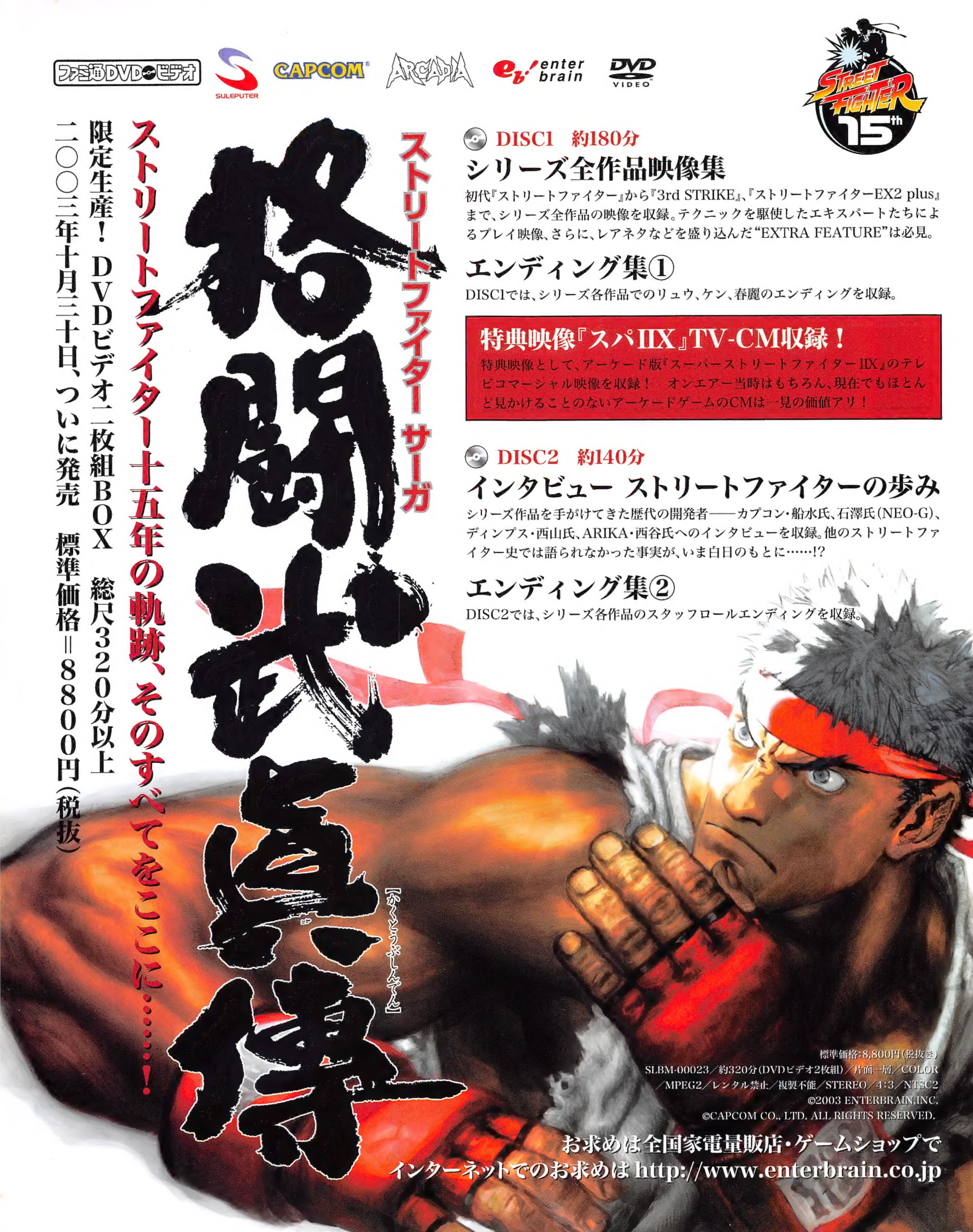
ARCADIA 編集部

第四回 アルカディア大賞係

切り取り線

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　(　　)		
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mail アドレス				

ベスト グラフィック賞	番号	選考理由
ベスト演出賞	番号	選考理由
ベストVGM	番号	選考理由
ベスト筐体賞	番号	選考理由
新アイデア賞	番号	選考理由


ファミ通DVDビデオ
SULEPUTER
CAPCOM
ARCADIA
enterbrain
DVD VIDEO
STREET FIGHTER 15th
ストリートファイター サーガ
格闘武真傳
【かくとうぶしんでん】
ストリートファイター十五年の軌跡、そのすべてをここに……！
限定生産！ DVDビデオ二枚組BOX 総尺320分以上
二〇〇三年十月三十日、ついに発売 標準価格＝8800円（税抜）
DISC1 約180分
シリーズ全作品映像集
初代『ストリートファイター』から『3rd STRIKE』、『ストリートファイターEX2 plus』まで、シリーズ全作品の映像を収録。テクニックを駆使したエキスパートたちによるプレイ映像、さらに、レアネタなどを盛り込んだ"EXTRA FEATURE"は必見。
エンディング集①
DISC1では、シリーズ各作品でのリュウ、ケン、春麗のエンディングを収録。
特典映像『スパIIX』TV-CM収録！
特典映像として、アーケード版『スーパーストリートファイターIIX』のテレビコマーシャル映像を収録！ オンエアー当時はもちろん、現在でもほとんど見かけることのないアーケードゲームのCMは一見の価値アリ！
DISC2 約140分
インタビュー ストリートファイターの歩み
シリーズ作品を手がけてきた歴代の開発者——カプコン・船水氏、石澤氏(NEO-G)、ディンプス・西山氏、ARIKA・西谷氏へのインタビューを収録。他のストリートファイター史では語られなかった事実が、いま白日のもとに……!?
エンディング集②
DISC2では、シリーズ各作品のスタッフロールエンディングを収録。
標準価格:8,800円(税抜き)
SLBM-00023／約320分(DVDビデオ2枚組)／片面一層／COLOR／MPEG2／レンタル禁止／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2
©2003 ENTERBRAIN,INC.
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
お求めは全国家電量販店・ゲームショップで
インターネットでのお求めは http://www.enterbrain.co.jp



平成15年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第4巻 第12号 通巻第43号
●定価650円 本体619円
雑誌11547-12 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547120652